D&D SE PAIE UNE TOILE : Entretien avec le héros et le réalisateur

BACKSTAB n°26

backstab

Belgique 180 FB - Luxembourg 180 FLUX - Suisse 7 FS - Canada 8,95 $ CAN - Réunion/Antilles 30 F - Tahiti 600 FCP - Nlle Calédonie 600 FCP • Italie 7000 L

ONCE UPON A TIME

Dossier : voyages dans le temps, uchronies et paradoxes temporels

DONJONS & DRAGONS

100 % JEUX

Star Wars, Wizards contre-attaque

Aides de jeu : L5A et 7[th] Sea

Parabellum : dans les jungles de Catachan

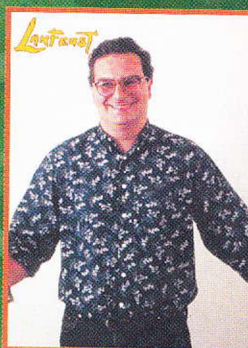
N°26 Janvier 2001 - Mensuel - 25 Francs

• **INTERVIEWS** : Arleston / Courtney Solomon / Justin Whalin • **SCÉNARS** : Feng Shui / L5A / L'Appel de Cthulhu / Polaris / D&D3 / Prophecy



SOMMAIRE N°26

En couverture

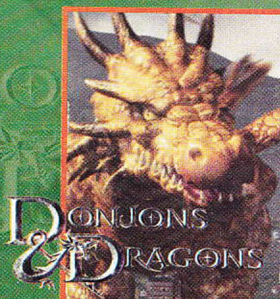


Page 16
Le papa de Lanfeust



Page 88
Mais puisque je vous dis que je ne m'appelle pas Luke ?!


page 75
Les paras bels hommes



page 15
Donj' débarque sur vos écrans

Magazine

100% Jeu

Critiques

Divers

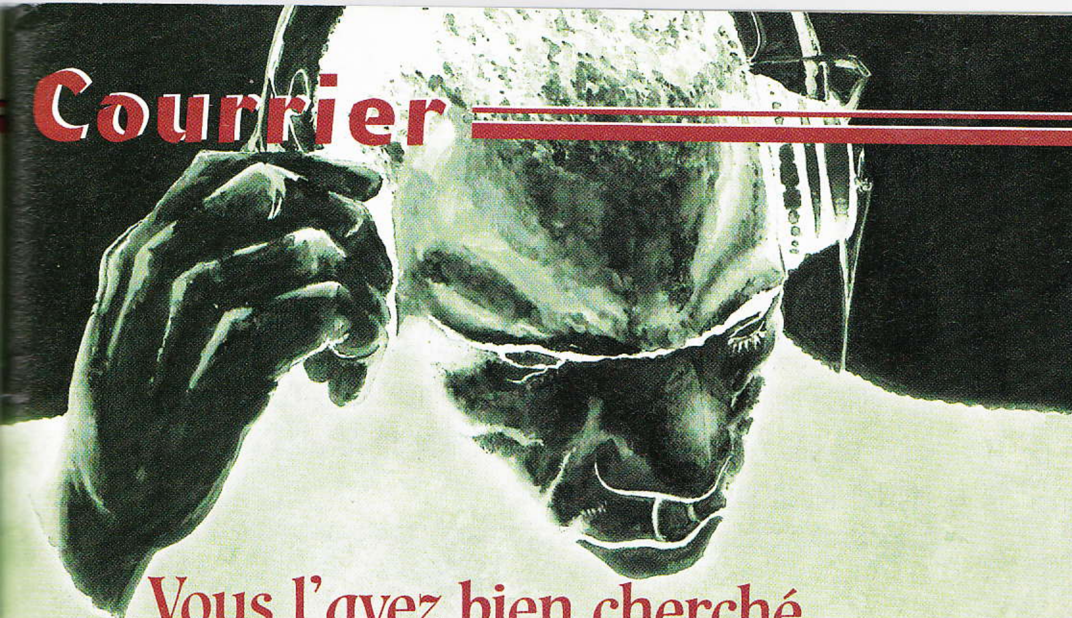
Edito

Once upon a time...

Mais non ! C'est pas une obsession le Temps ! Rien à voir avec le fait que je sois devenu rédac'chef… C'est juste que le Temps passe et qu'on est tous dedans en permanence, sans jamais le comprendre. Et puis chaque seconde qui file est importante car elle nous rapproche de la fin… la fin du bouclage, cela va sans dire. Alors parfois à la rédaction, après avoir jeté un œil pour la énième fois à l'horloge, on ferme doucement les yeux. Quelques secondes volées, un battement de paupières entre trois corrections de maquette, en pleine nuit. Juste le temps d'un songe, d'un paysage reposant, le sourire d'une femme… Il faut dire que le rêve ça nous connaît, c'est même un peu notre fond de commerce dans le JDR : des rêveurs qui veulent rêver encore et encore, éveillés… Mais je vous parle déjà du prochain numéro, comme quoi je suis en avance pour une fois !… Mais non ! C'est pas une obsession le Temps…

Patrick Renault





Vous l'avez bien cherché...

Quand Ben déversait sa haine dans le Courrier, des centaines de missives arrivaient chaque jour à la rédaction. Et puis des médisants l'ont chassé, ce pauvre Ben, sans comprendre qu'il ne pensait pas franchement à mal, mais qu'il était méchant malgré lui, par nature. Alors comme ce n'est pas un mauvais bougre, il va reprendre du service. Et ça l'énerve déjà ! Hé, Kevin ! C'est de l'humour, on va le lire ton C.V., promis...

Madame, Monsieur

Je suis un hommes très désireux de travailler dans un magazine tel que Backstab, qui a pour principaux thèmes le jeu et l'imaginaire. Ces sujets ne peuvent, je pense, intéresser que des personnes capables de rêver, ce qui est à mon avis une denrée plus que rare à notre époque. C'est pourquoi dans l'espoir de faire partie d'une équipe composée de personnes telles que je viens de les citer, je vous envoie une candidature qui ne répond pas à une annonce mais à un éventuel futur manque de personnel.

J'ai quitté un enseignement scientifique afin d'acquérir des compétences complémentaires, je me plie à n'importe quelles conditions de travail et fais preuve de beaucoup d'acharnement. Si ces quelques traits suffisent à espérer un quelconque emploi dans un magazine tel que le vôtre alors je serai comblé.

Dans l'espoir d'avoir retenu votre attention, mes sincères salutations.

Kevin, 19 ans (93).



Ma p'tite caille,

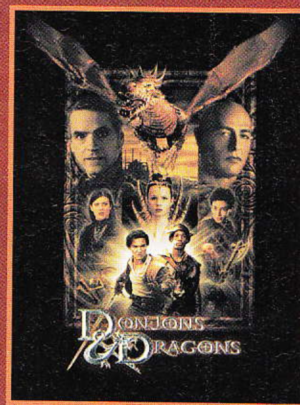
Read my lips : on veut pas de toi ! Toi comprendre ? Moi vivant, jamais. Je vous l'ai déjà dit et répété, Backstab n'est pas un atelier de Papillons Blancs ! You comprendo ? Backstab is not a Pignolo's Club ! De toute façon, pour faire partie de l'équipe, les règles sont claires. Il faut se présenter aux épreuves qui ont lieu tous les ans aux Calendes de Pâques et dans le Morbihan. La première épreuve consiste à découvrir le lieu et l'heure des autres épreuves. Ceux qui y parviennent doivent alors vaincre tous les rédacteurs titulaires à l'épreuve de leur choix (celui du rédacteur, de choix... tu t'crois où ?) : retrouver le tamagotchi Bioman de Michaël, perdu dans le maquis Corse, chercher Patrick à midi alors qu'il est à quatorze heures, lire tous les Monsieur $alade la tête en bas, dans un miroir et dans le noir, à voix haute et sans bafouiller, nourrir les varans du chaos de Croc avec la bouche, le corps oint de sang de porc mort, battre Geoffrey à "je te tiens tu me tiens par les coucougnettes" et, pour la bonne bouche, s'offrir à mes saillies furieuses de hussard priapique sans pousser le moindre gémissement de douleur. Voilà. Ne peuvent être candidats, bien sûr, que les majors de Saint-Cyr, de l'ENA et de l'Institut Supérieur des Enculeurs de Mouches qui font Bzzz (comme Michaël, par exemple). Maintenant rentre chez toi, il est tard et tu vas rater Pokémon.

Ben

Illustration : Eric Hérenguel

Si vous voulez écrire dans Backstab,

envoyez-nous vos scénarios à l'adresse suivante : halloween.lotus@wanadoo.fr (format : 26 000 signes, enregistrés en rtf). Et pour nous écrire :
- Backstab, 29-31 rue Chaptal 75009 Paris
- Ou par le net : backstab@egroups.fr



Visuel de couverture : Donjons & Dragons - le film Aimablement fourni par SND



Rédaction
backstab
29-31, rue Chaptal
75009 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr

Rédacteur en chef : Patrick Renault

Secrétaire de rédaction : Raphaël Mournat
Relecture et corrections : Cédric Magot, Ingrid Mechin, Gaël Oizel, Patrick Renault, Pierre-Alexandre Vigor.

Rédacteurs : François Alix, Benoît Attinost, Guillaume Baglan, Igal Chelly, Benoît Clerc, Olivier Collin, CROC, Michaël Croitoriu, Fred, Junior, Cédric Magot, ***Raphaël Mournat***, Gaël Oizel, Monsieur Salade, Cyril Pasteau, Geoffrey Picard, Johan Scipion, Philippe Tessier, Thomas, Léonidas Vesperini, Boris Vaylet, Pierre-Alexandre Vigor et 7.7.

Illustrations : Virginie Augustin, Bertrand Bès, Aleksi Briclot, Grrr, Éric Hérenguel, John Kovalic, Vincent Lamassonne, Thierry Masson, Emmanuel Michalak, Damien Vanderstraeten.

Remerciements : Comme d'hab', merci à ceux qui s'accrochent malgré le rythme (éprouvant) du mensuel. Merci à Ben (pour son soutien permanent et son engagement dans Backstab, malgré la distance), Bertrand (pour les fights de Wing Chun qui déstressent), Cédric (plus fiable tu meurs...), Guillaume (pour son calme à toute épreuve), Ingrid (pour ses corrections salutaires), l'équipe de Juda Prod (pour la pré-version), Michaël (pour un peu tout, comme d'hab), Gaël Oizel (pour son aide durant le bouclage). Pas merci aux sucettes Chupa Chupp qui donnent des crampes d'estomac.

Des remerciements plus officiels enfin, à Laurent Gazengel, Opal Événements, SND, Courtney Solomon, Justin Whalin, Arleston, l'équipe de Soleil, Mathilde Daures, Victor Perez, VP Com, Phillippe Masson, La Compagnie Grise, Stéphane Laganne, pour leur contribution à ce numéro.

Mea Culpa : on s'excuse auprès de Boris Vaylet, dont le nom était pourtant bien dans la colonne "rédacteurs" de l'Ours, et qui a été warpé on ne sait trop comment ?

Production
backstab
29-31, rue Chaptal, 75009 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr
Directeur de la Publication : Guillaume Gille-Naves
Abonnements, V.P.C. : Nathalie Dumont
Maquette : Halloween Concept, Sylvain Pilet, Guillaume Gille-Naves, Igal Chelly, Francis Dollez et Bertrand Bès.
Impression : ValPrint (UE)

Publicité / Advertising
Modules / Classified

Chef de publicité : Boris Vaylet
Tél : +33 (0)1 55 31 98 00
Fax : +33 (0)1 55 31 98 02

Backstab est édité par F.C. Publications, SARL de Presse au capital de 2.000 francs. RC : Versailles B 409 214 772.
Siège social : 29/31 rue Chaptal 75009 PARIS
Gérant : Guillaume Gille-Naves.

Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436
Commission paritaire : 77-510
Diffusion : NMPP
Abonnements 12 numéros - France métropolitaine : 250 francs, étranger : 300 FF

Rumeurs

Ce mois-ci,
je balance mes informateurs...

- Estelle V. m'a dit que la sortie de la v.f. de D&D 3 serait repoussée au mois de mars. Ma mauvaise langue a cru bon d'ajouter que, comme ça, les gens de chez Wizards of the Coast France pourront aller au ski tranquilles. (98%)
- Croc m'a dit que le projet JDR d'Asmodée, KOPS, avait été mis en standby depuis quelques mois. Il repartirait de plus belle ce mois-ci. (95%)
- Il faut pas trop le dire, mais Raf' m'a dit que le prochain JDR de Jeux Descartes serait un jeu med-fan d'inspiration antique. Ça tombe bien, on a fait une news sur Jason et les Argonautes ! (60%)
- Junior m'a dit que Multisim envisage de créer une nouvelle édition d'Agone au cours de cette année. (32%)
- Mon petit doigt m'a dit que Wizards of the Coast sortira au mois de juin un jeu d'escarmouche avec figurines, basé sur l'univers de D&D3. (99%)
- Léo nous fait savoir qu'il sait par quelqu'un (?) qu'Athal a conçu l'univers de Premiers Âges dans le cadre d'une tétralogie : Second Âge serait un truc avec des cow-boys (06%), Troisième Âge un JDR d'horreur contemporain (avec des bouts de vieux dedans... 12%), et Quatrième Âge un JDR Space Opera (27%).

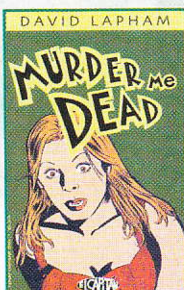
Bonnes vacances

Accrochez-vous, parce que la nouvelle est importante ! Peter Adkinson, le big-boss de Wizards of the Coast, vient de donner sa... démission. Voilà qui en étonnera plus d'un. Espérons que cette décision n'est pas dûe à une mésentente entre Peter Adkinson et Hasbro, car il y aurait alors de quoi s'inquiéter pour l'ensemble de l'industrie du JDR. Le communiqué de Peter Adkinson se veut au contraire rassurant : juste de la lassitude, et l'impression d'avoir été au bout d'un rêve. Tout à fait plausible, non ? D'un autre côté, on nous apprend qu'Hasbro vient de licencier sauvagement plus de cent-cinquante employés de chez Wizards...

Noël est passé...

...et comme d'habitude, on ne vous a pas offert ce que vous vouliez ! Et ce que vous vouliez n'est plus en stock : épuisé, disparu, terminé. Too bad, n'est-ce pas ? Allez, comme on est sympa on va vous consoler et vous aider à dépenser les sous de mémé...

100% N&B



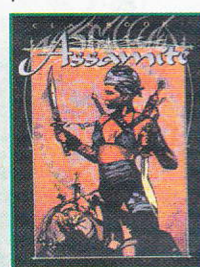
David Lapham s'est déjà illustré de par le passé, avec une série de comics intitulée *Stray Bullets*, un roman noir appuyé sur une narration de virtuose. Ceux qui l'ont lu s'en souviennent tous, pas de problème. Lapham vient de lancer une nouvelle série intitulée *Murder me Dead*, une love-story en noir et blanc édité par El Capitan. Difficile de dire où va nous conduire l'histoire de Tara et Steven, mais ce comics est à surveiller... Les deux premiers numéros sont déjà parus, et 25 balles par mois ce n'est pas la ruine. On vous aura prévenu.



Clanbook Assamite : retour aux sources...



Révisons nos classiques : une nouvelle édition du livre de clan des caïnites assassins vient de sortir en v.o. à l'heure où nous bouclons le magazine. Ce clanbook au format plus conséquent regorge d'informations décrivant ce clan majeur, qui évolue en marge de la Camarilla et du Sabbat. L'information est des plus denses et fera sûrement oublier les quelques 30 pages de piètre remplissage de l'édition précédente. Visite guidée d'Alamut et de ses nombreux locataires dans notre prochain numéro.





Blam ! Kaboum ! Zipchoubow...



Vous rêvez d'incarner une tapiole bodybuildée affublée d'un sobriquet ridicule et vêtue d'un chouette collant moule-burnes ? Hmmm ? Menteurs ! Je suis sûr que si. En tout cas, tous ceux qui lisent les p'tits mickeys en anglais là... comment qu'ça s'appelle ? Les comics ! Trop cool les comics. J'adore. C'est comme Super-Dupont mais pas drôle et en anglais. Drôlement bath. Donc si vous aussi vous trouvez les comics drôlement baths, sachez que vous pourrez sous peu vous éclater comme des oufs sur *Freedom Force*, un jeu de rôles ET de super-héros avec des vrais morceaux de "Je te tueeeeerai Captain Red !" dedans. Wizzzz !

www.irrational-games.com

GOD is not dead



Le GOD (Gathering of Developers... pervers !) et Wolfpack Studios préparent la sortie de *Shadowbane*, un des jeux de rôles médiévaux-fantastiques on-line massivement multijoueurs (je cause le mickey si je veux) les plus attendus du moment. "Pourquoi ? se demandent les plus curieux d'entre-vous" ; "Gneuh !" éructent les autres. Et aux deux je réponds, parce que ce jeu propose une expérience nouvelle. J'explique gentiment. Le monde est en proie à une guerre totale. Les personnages, de races différentes (elfe, centaure, minotaure, homme-oiseau...), appartiennent à des guildes qui s'entredéchirent pour le contrôle de l'univers. Chaque guilde impose ses règles et restrictions, mais protège ses membres dans les territoires qu'elle détient. La première règle est donc bien sûr de défendre ces territoires contre tous les chiens d'envahisseurs qui font rien qu'à mugir. *Shadowbane* gèrera les gros combats d'armées avec formations possibles pour des groupes de héros, sièges de villes, assauts, etc. "Mais alors, on peut tuer les autres persos ?" s'étranglent les trois intellectuels qui me lisent ; "Gneuh ! éructent toujours les autres". Et aux deux, je réponds que c'est même carrément fait pour. Un corps de règles spécifiques encadre le PvP afin qu'on puisse s'écharper joyeusement entre amis sans vergogne et sans trop de bobos. Avec *Shadowbane*, on ne cherchera plus uniquement à faire évoluer son petit perso mais surtout à accroître les possessions et la puissance de sa guilde sur le monde. Les pays changeront de maîtres comme pour de rire, les mercenaires gagneront les guerres et moi je violerai vos femmes.

Les beta tests commencent dans quelques semaines. Restez à l'affût.

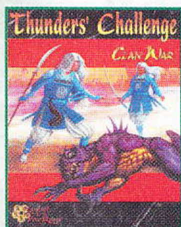
www.shadowbane.com

Quand l'eau monte...

Grosse surprise en consultant le numéro 17509 du Figaro magazine (celui du 25 novembre 2 000) ! On y trouve des cartes de la France, de l'Europe et du monde, établies avec une montée des eaux de +10, +50, +100 et +200 mètres. Cette dernière hypothèse étant celle retenue dans l'univers de Polaris. Ceux qui ont dressé la carte officielle du jeu ne se sont presque pas gourés. Mis à part deux ou trois détails, la projection est excellente. Donc vous pouvez nager en toute sérénité, Polaris devient un vrai manuel de géographie futuriste.



Thunder's Challenge



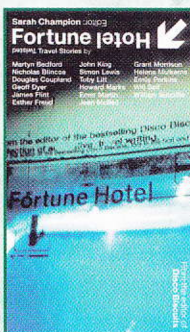
Ce nouveau supplément pour *Clan War* nous présente la suite des combats qui se déroulent après la chute de l'Empereur (après le coup d'état du Scorpion). Évidemment, les tonnerres dont on parle ici n'ont rien à voir avec Météo France, mais sont en fait les héros dépêchés par chacun des clans, pour casser la tête de Fu Leng. En fait, on assiste surtout aux combats que se livrent les Clans majeurs avec des précisions plus importantes pour les armées du Crabe et de Toturi (on trouve les caractéristiques du Grand Ours, qui n'est plus que l'ombre de lui même). Toturi a pourtant le vent en poupe et on trouve des héros et des troupes spéciales comme s'il en pleuvait. Franchement, ce sont surtout les adeptes de Fu Leng qui vont se régaler. Pour ce qui est de la peinture, c'est bon messieurs de AEG : vous avez deux mais gauches. C'est pas une raison pour en faire profiter tout le monde.





Weird Trip

La littérature de voyage, d'ordinaire c'est ennuyeux à mourir, et même à mourir lentement. Mais là, il y a de quoi se faire bluffer et changer d'avis sur la question, pour ceux d'entre vous qui lisent l'anglais. *Fortune Hotel* est un recueil de nouvelles étranges et décalées, qui tournent autour du voyage. Commencez donc par *My cold war : February 1998* et vous ne pourrez plus décrocher, c'est assuré. Vous y découvrirez le parcours d'un homme qui, le vague à l'âme, échoue dans Berlin Est. Par hasard, il découvre un vieil appareil photo, caché dans la cheminée de sa chambre d'hôtel... Ensuite, à vous de lire la suite pour savoir ce qu'il y a sur la pellicule. Toutes ces nouvelles sont écrites par une ribambelle d'auteurs anglo-saxons contemporains, dont certains sont définitivement à surveiller. À acheter les yeux fermés, et sur le net. Édité par Sarah Champion, 70 balles.





Exalted

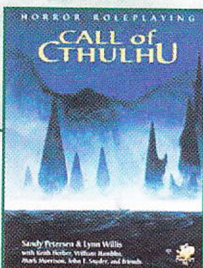
Une grande guerre, une grande trahison... En des temps immémoriaux, un peuple entier perd la vie, mais pas son âme. Des millénaires plus tard, il renaît, prêt à exercer sa vengeance sur ses ennemis. White Wolf a choisi de placer l'action de son nouveau JDR de fantasy il y a longtemps. Très longtemps. Ce qui ne s'appelle pas encore le Monde des Ténèbres est encore baigné par la lueur primale des origines. Pas d'elfes à l'horizon, mais des conflits épiques, des choix héroïques, des cataractes de sang... Exalted est prévu pour juin, et le concours pour deviner quel nom porteront les clanbooks est déjà ouvert.

http://www.white-wolf.com

D20 et tentacules

C'est indicible mais officiel : Chaosium a annoncé qu'une version D20 de L'Appel de Cthulhu allait voir le jour ! Que vont devenir les bons vieux jets de TOC, la SAN et autres ? Soit, il est facile d'imaginer les classes de personnage (Bibliothécaire, Médecin, etc.) mais le passage en donj'-like© risque d'être périlleux.
À voir.
© 7.7

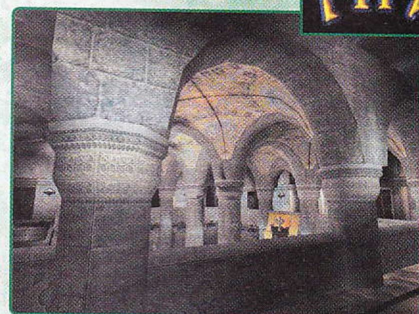
d20 system



Aaaaaaarx...

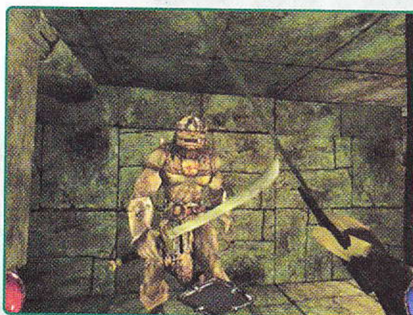
Arx

Y'a des news comme ça, chai pas, j'ai pas d'jus. Faire un copier/coller d'un vieux numéro ? Simuler une excitation fébrile à grand renfort de superlatifs ? Dire la vérité ? Nan, ça serait trop fou. Allez, rien qu'une fois...
Bon voilà, ça s'appelle *Arx*, c'est un jeu de rôles PC/PSX/Xbox en 3D subjective et ça se passe dans un univers urbain et souterrain d'inspiration med-fan. Création de persos à base de classes, combats en temps réel, sous-quêtes mortelles, I.A. top robotouffe... le ronron marketing habituel. Ah si ! Un truc quand même. Le système de magie se joue au mulot : vous dessinez une combinaison de plusieurs symboles avec le pointeur et hop ! ça lance une boule de feu. Pour gérer un combat en temps réel avec un système pareil, j'espère que les ennemis seront compréhensifs, voire un peu benêts. Genre I.A. pourrie, voyez. Cela dit bien sûr, et même si je n'ai pas succombé à la tradition des previews élogieuses, rien ne dit que ce jeu sera une bouse. Mais rien ne dit non plus le contraire. Faut pas déconner.
www.arkane-studios.com





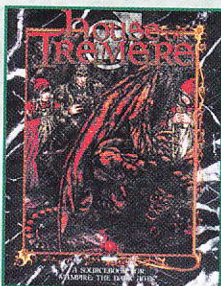


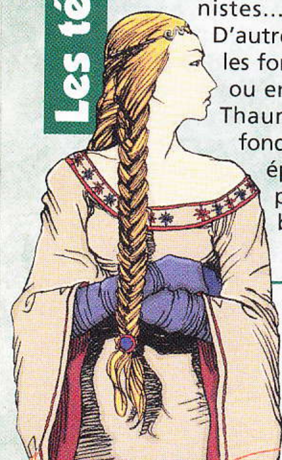




Les ténèbres s'épaississent

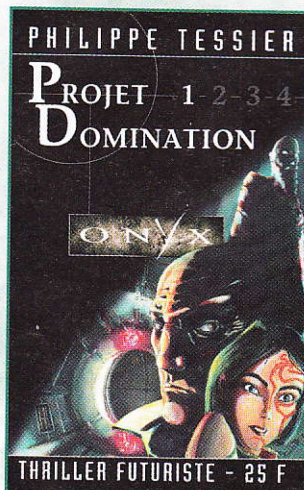
House of Tremere vient de sortir. C'est une extension majeure pour *L'Âge des Ténèbres*, qui démontre que White Wolf est loin d'être sclérosé par la Banalité. Elle vous livrera tous les secrets de Ceoris, la citadelle inexpugnable des Sorciers vampiriques : historique, plans détaillés, complots, principaux protagonistes...
D'autres chapitres dévoilent les fondations européennes ou encore les secrets de la Thaumaturgie. La Toile de fond n'en devient que plus épaisse ou oppressante, pour cette décidément bien excellente version médiévale de *Vampire*.





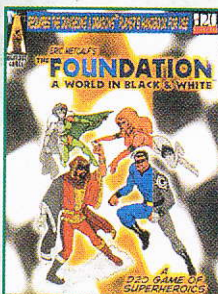
Onyx sur le grill !

Ça y est !!!! Les romans Onyx arrivent enfin sur les étals des boutiques de jeux, avant d'envahir les librairies à partir du mois de mars. C'est avec un grand plaisir que vous pourrez découvrir la suite des aventures qui se déroulent dans l'univers de *Polaris* : *Projet Domination 1* (Onyx, 96 p, 25 balles), et qui font suite à la trilogie des *Foudres de l'abyme* et à *Rédemption*. Et bien imaginez une seconde une entité à même de perturber le flux Polaris, et de contrôler des millions d'âmes, afin d'asservir le monde. Imaginez une épidémie liée au corail, imaginez un tueur manipulé... N'imaginez plus. Une suite à la hauteur, et qui plus est dans un nouveau format à suivre qui lui convient parfaitement. Autre nouveauté, *Céphalophage 1* (96 p, 25 balles), de Benoît Attinost. Un polar fantastique en trois parties, qui vous mènera par-delà la raison et l'entendement. L'inspecteur Kenneth Williams va devoir résoudre une série de meurtres horribles, où les cadavres sont dépossédés de leur boîte crânienne. Il ne fait pas bon vendre des cartes postales à Washington de nos jours ! Enfin, Onyx édite le nouveau roman de Roland C. Wagner, *L.G.M. 1* (96 p, 25 F). Bien sûr il y a un petit homme vert qui fume un pétard, mais vous trouverez bien d'autres choses dans cette série en quatre parties : un monde où les USA se Balkanisent et dont les cerveaux fuient en URSS ! Un monde où les hippies ont fusionné avec les écologistes, un monde où l'ambassadeur martien cherche à passer du bon temps... Délicieuse uchronie que voilà, dans un style toujours aussi maîtrisé, par un Roland Wagner en forme. À suivre...



Les grands comme les petits

Le D20 continue de s'imposer comme un standard, chez les grands comme chez les petits éditeurs. Ainsi, en même temps que la moissonneuse-batteuse Star Wars D20 de Wizards of the Coast, la petite maison d'édition Crunchy Frog Enterprise vous propose ce mois-ci le premier JDR de super-héros en D20 ! On leur souhaite bonne chance...
160 balles, pour les curieux et les collectionneurs...





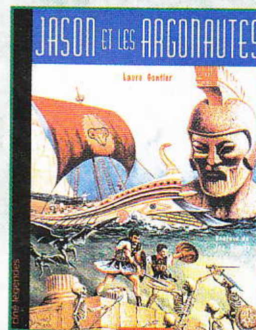


Buddaaa-Buddaa

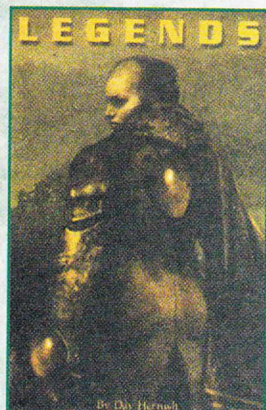
Hein quoi ? Comment tu dis ? Tu joues à *Vampire* pour le romantisme suranné des êtres immortels meurtris par... STOP ! Arrête tout de suite, tu joues pour meuler ! et les gens de White Wolf ne s'y trompent pas. Après *Hunter* (mais si, c'est bien *Hunter*...), voici LE supplément qu'il te fallait : *Armory*. Du pur matos à viander pour le *WoD*, sur 128 pages, et pour 150 balles seulement. Que demander de plus ? Et puis franchement, qui n'aurait pas une faiblesse face à une aussi belle couverture !

Jason et les Argonautes sont de retour !

Vous vous souvenez peut-être d'une scène de combat épique dans un vieux film, au cours de laquelle des guerriers grecs affrontent des squelettes ? Et bien sachez qu'il s'agissait de *Jason et les Argonautes*, un film de Don Chaffey réalisé en 1963 avec aux commandes des trucages le mythique Ray Harryhausen. Ce film est ressorti pour notre plus grand plaisir sur nos écrans le 6 décembre 2000. À cette occasion, les éditions Dreamland publie un ouvrage sur ce film (88 p, 85 balles). On retrouve ainsi une partie historique sur les héros grecs et une partie technique s'intéressant aux coulisses du tournage, aux secrets du maître des effets spéciaux, Ray Harryhausen. Un ouvrage superbe à réserver aux amateurs.





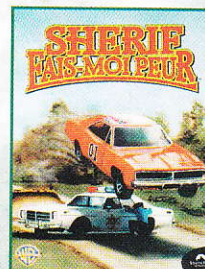


Legends

La gamme du JDR gothico-apocalyptico-SF, Obsidian, continue de s'étendre pour le plus grand bonheur de l'éditeur Apophis Consortium, des jeunes goths qui n'en veulent. Après l'excellent Wastelands, Legends ne devrait pas tarder à arriver. Et comme son nom l'indique, ce supplément traitera des légendes de l'univers du JDR. On reste en revanche sans nouvelles de la v.f. d'Obsidian. Continuez sur la v.o. en attendant. 120 balles.

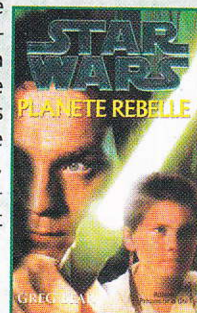
Sherif fais-moi peur !

Quand on a gardé une certaine nostalgie des séries cultes, et que l'on découvre le *Shérif fais-moi peur* de Ubi Soft, on ne peut être que satisfait. Testé avec une configuration très raisonnable, ce jeu vous promet un bon trip du premier au dernier niveau, d'autant que l'ambiance et le déroulement de l'action sont tous deux au rendez-vous. Pour les amateurs, 200 balles.



En attendant Star Wars 2 !

Si vous êtes pressé de retrouver Anakin et Obi-Wan Kenobi, sachez que les éditions Presses de la Cité éditent *Planète Rebelle*, écrit par Greg Bear lui-même (417 p, 120 balles). On retrouve le jeune Anakin trois ans après la *Menace Fantôme* ; il poursuit sa formation jedi sous la tutelle de Obi-Wan, qui lui en fait voir de toutes les couleurs. Mais des ombres planent sur l'académie. Un assassin attente à la vie du jeune enfant, et une jedi a disparu sur une lointaine planète productrice de vaisseaux. Le maître et l'élève sont chargés de découvrir ce qui se trame sur cet étrange monde. Ce roman se révèle être une excellente surprise et on prend plaisir à suivre les pérégrinations du duo. Si comme moi vous êtes fan, vous devriez apprécier. Que la force soit avec vous !





Le vent en poupe !

Un supplément sur la magie pour le jeu de pirates *Pavillon Noir*, c'était pas évident comme pari. Pourtant, les règles présentées dans *Arcanes* ont leur charme. Ici, pas de super-pouvoirs mais des disciplines ésotériques (vaudou, magie caraïbe, magie des fées...). Point fort : la magie, inquiétante, est une affaire de prise de risques et de suspense. Point faible : pas de conseils sur la façon d'utiliser les magiciens en jeu. Ce supplément prouve son utilité dans LA campagne de *Pavillon Noir* : *Les cinq soleils olmèques,* 218 pages de péripéties hautes en couleur. Ah, *Les mystérieuses cités d'or*, toute ma jeunesse ! Comme on ne va pas tout raconter, disons juste que l'auteur place l'Aventure au-dessus d'un respect dévot de l'Histoire, ce qui permet à vos joueurs de croiser les chemins de pirates comme Rackham le Rouge ou Low, qui écumaient les mers à des époques différentes.



Contact : Renaud Maroy (01.45.32.33.84)
http://pavillonnoir.free.fr

Tremblez Rolistes !

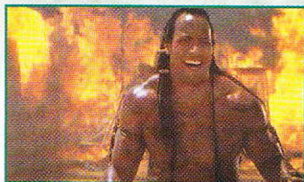
Si vous êtes amateur de parties sonorisées, sachez que les éditions Euterpe viennent de publier *Instants Inquiets 2*. Il s'agit d'un superbe digipack comportant une plage CD-Rom. Il propose l'exploration d'un manoir, afin de découvrir des nouvelles fantastiques d'auteurs classiques (Bram Stoker, Mary Shelley...) et surtout une campagne JDR. Il permet aussi de découvrir Euterpe, le pressbook des groupes et pleins d'autres choses. Cette compilation musicale accompagnera vos soirées fantastiques au travers de plus de vingt morceaux de divers groupes (Tri Yann, Legendary Pink Dots, Brotherhood of Pagans...). On découvre un univers froid et glauque, frissonnant, en entendant les chants païens provenant de gorges non-humaines. Une compilation de bon niveau mais un regret : que la durée des morceaux ne soit un tout petit peu plus longue.



La relève du barbare

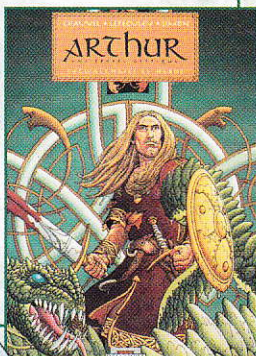
Conan 3 va voir le jour très prochainement puisque Warner Bros a racheté la franchise à grands coups de millions. John Milius (Conan) remettra en images les aventures du barbare cimmérien et les frères Wachowsky (Bound, Matrix) seront de l'aventure puisqu'ils produiront, scénariseront et réaliseront (en seconde équipe) ce troisième *opus*. Pas de Conan Roi d'Aquilonia avec Schwarzie mais plutôt des épopées nomades qui ont fait le charme de ses aventures. Dwayne Johnson (la Momie 2) devrait incarner Conan et le moins qu'on puisse dire c'est qu'il a le physique de l'emploi.
info@euterpe.orgi

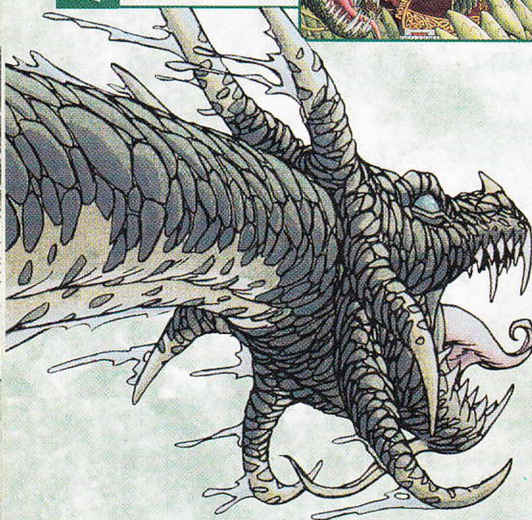




Arthur, une épopée celtique

Le troisième tome d'Arthur, une épopée celtique intitulé Gwalchmei le héros est paru. Arthur savoure la vie, se livrant à la chasse et à la guerre`. Cependant, il ne veut pas entendre parler de royauté sur la Bretagne, au grand dam de Myrddin. Parallèlement, Arthur rencontre l'amour et un nouveau personnage promu à un grand avenir. Une saga haute en couleur qui se déroule au VIème siècle, en Bretagne. On plonge avec joie dans la société celte. Les amateurs d'histoire et de mythes devraient être satisfaits.
78 balles.



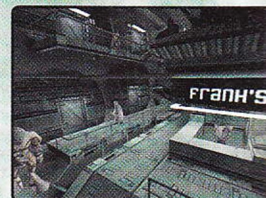


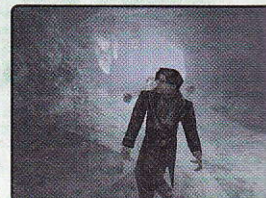


C'est bon le viandox

Les noms en "ox" ont toujours quelque chose de ridicule. Le viandox par exemple. Pourtant c'est bon, le viandox. Mais le nom est ridicule. Comme *Anachronox* (chu trop fort en intro). Le nom est ridicule, mais le jeu devrait (remarquez le conditionnel) compter parmi les meilleures sorties de l'année prochaine. Développé par Ion Storm (*Deus Ex*) et édité par Eidos (*Lara Crote*), *Anachronox* est un de ces hybrides mêlant, avec plus ou moins de bonheur, l'aventure, le rôle et l'action, le tout en rieultaïmetridi, of course. Dans une mégalopole futuriste et tentaculaire, vous incarnez le rôle d'un détective un peu looser, qui a la lourde tâche de dénouer l'écheveau d'une intrigue aux enjeux forcément cosmiques. De nombreux aspects du jeu laissent à penser que la réalisation *d'Anachronox* louche sans vergogne du côté des *Final Fantasy*, l'interactivité et une certaine liberté en plus. Et on s'en félicite : subtile alternance d'exploration et de combats en tour par tour, nombreux jeux dans le jeu (pilotage de vaisseau spatial au cœur d'un champs d'astéroïdes par exemple), constitution d'un groupe de PJ rejoignant rapidement le héros, etc.
Ça sort courant 2001, en attendant :
www.anachronox.com







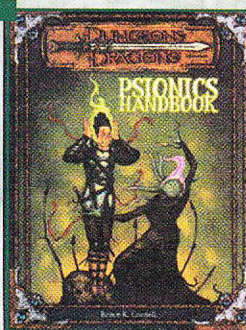
On y croyait plus

On vous l'a annoncé depuis longtemps, mais cette fois nous avons confirmation : *Mystick*, le jeu de rôles sur l'occulte contemporain basé sur le jeu de cartes éponyme, devrait sortir dans les semaines à venir. Pour rappel, une des particularités de ce jeu est d'opposer les joueurs les uns aux autres, comme dans un jeu de société traditionnel. Du *Pantheon* avec des fiches de PJ et des dés ? Why not ? On le guette pour vous.

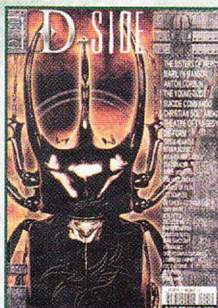


La bonne prise de tête

C'est officiel : le premier Handbook de la troisième édition de Donj' sera le Psionic Handbook. Il devrait sortir ce mois-ci et faire ses 190 pages bien tassées. On nous promet tout sur les psioniques : classes de persos, prestiges-classes et feats à gogo… Par contre, ça tapera sans doute au-delà de 200 balles. Mais quand on aime…



Dieu est (toujours) mort...

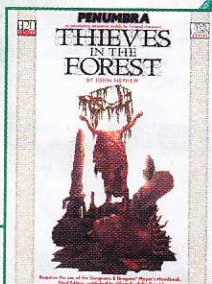


... et seconde bonne nouvelle, *D-Side* devrait sortir son deuxième numéro ces jours-ci. Le contenu éclectique de ce nouveau flambeau des musiques et littératures dites "gothiques" est susceptible de plaire à un public beaucoup plus large que le noyau dur des hommes en noir. Si *D-Side* donne en effet la part sombre à des groupes tels que *Zeromancer*, *Type O Negative*, *Dark Sanctuary*, la revue s'ouvre aussi à d'autres groupes moins connotés musicalement comme les *Young Gods*, *Marilyn Manson* ou *Theatre of Tragedy*... Un intéressant CD permet justement de découvrir de nouveaux titres de ces artistes, et bien d'autres encore. Si vous n'aimez pas spécialement ces genres musicaux, il vous reste encore des lectures sur les racines du cinéma gothique, une présentation du *Monde des Ténèbres*, et de Martin Monestier (un chercheur de l'extrême sur les pratiques du cannibalisme, du suicide ou sur l'histoire des excréments). Raffinement extrême, les pratiques sado-maso n'auront plus aucun secret pour vous, grâce à un article d'introduction. Changez-vous les idées, repeignez votre vie en noir !

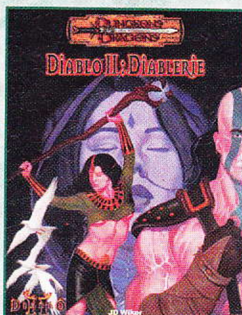
Plus loin dans la pénombre



Après l'excellent Three Days to Kill, la gamme de scénario D20 d'Atlas Games, baptisée Penumbra continue de s'étendre. Cette fois c'est John Nephew, le boss d'Atlas Games himself qui s'y est collé. Thieves in the Forest est un module d'une vingtaine de pages qui s'adresse à des niveaux 6-8. Rien que du très classique mais fort bien écrit, avec les monstres et les floor-plan en quadri qui le font bien. Une bonne soirée en perspective, pour 80 balles...



Diablo II : Diablerie



Suite des adaptations pour *Dungeons & Dragons* du jeu PC *Diablo II*, *Diablerie*, Publié par Wizards of the Coast , détaille les différentes classes de personnages que l'on peut incarner dans cet univers, leurs équipements et leurs sorts. On a également droit à quelques monstres bien connus des joueurs de *Diablo*. Même si l'intérêt de développer une campagne dans le monde de *Diablo* reste assez limité, ce petit livret peut s'avérer assez utile pour proposer aux joueurs de nouvelles professions, de nouveaux sorts et talents. Les tableaux de création d'objets magiques sont également être assez amusants à utiliser.



de se faire sucer !

Et hop ! Deux nouveaux suppléments en anglais pour Hunter. Redeemer et Martyr sont deux manuels de survie pour les personnages adoptant ces credo. Plutôt réservés aux néophytes du Monde des Ténèbres, ils vous permettent de jouer les Némésis des suceurs de sang et autres garous. Ces carnets de vétérans regorgent de conseils et d'idées pour jouer son personnage, qu'il soit un rédempteur compatissant envers les maudits, ou un martyr déjanté et assoiffé de vengeance.



Ach ! Ils sont diablo-like...

C'est pas parce qu'on a été des stars un jour qu'on est des stars toujours, disait ma tante Gudrune, qui avait du bon sens mais qui est morte quand même. Et c'est parce que les gars de *Throne of Darkness* ne connaissaient pas ma tante Gudrune qu'ils ont quitté les studios Blizzard pour s'installer à leur compte et pondre un clone de *Diablo*. Dommage. Parce que c'est tout pourri ; pour autant je puisse en juger avec les moyens limités et parfois défaillants dont la nature m'a doté, bien sûr. Je constate simplement que le *trailer* est à pleurer, les *screenshots*... jugez vous mêmes, et que le concept on le connaît. Ah si ! Un truc super. On joue des samouraïs et des ninjas. Voilà. C'est fini. Il n'y a plus rien à lire. Allez-vous en maintenant.

http://sierrastudios.com/games/throneofdarkness/



Coïncidence ?

On vous en parle parce que c'est le sujet du dossier ce mois-ci. Looney Labs, boîte d'édition totalement inconnue dans nos vertes vallées, vient de sortir un jeu de cartes pas à collectionner intitulé Chrononauts. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un ... voyages da... temps, dans lequel les joueurs rem... tent et mod... fient l'histoi... On essaie d'en choper un exempla... re et on vou... en dit plus e...



C'est vite dit...

- Havas interactive, par l'intermédiaire de sa filiale Sierra, vient d'acquérir les droits d'adaptation du film *Gladiator* en jeu vidéo. *Sic transit pognonem Vivendi.*
- www.battlemail.com. Sur ce site, vous trouverez un jeu de combat de dindes
- L'école militaire de West Point forme les futurs officiers de l'U.S. Army en utilisant le jeu de chars *Steel Beasts*. Et les futurs présidents ? Avec *Theme Park* ?
- La X-Box sortira au troisième trimestre 2001. Préparez les battes de base-ball, y'aura la télé.
- GOD récupère la licence de *Duke Nukem* et relance aussi sec la production de *Duke Forever*. Let's rock !
- Infogrames vient d'acquérir la division interactive d'Hasbro et fait ainsi tomber dans son escarcelle les adaptations vidéoludiques futures de tous les titres du groupe : *Monopoly, Civilization, Roller Coaster Tycoon* (dans le top 10 des ventes depuis 7 mois), *Pong, Scrabble, Cluedo* et... *D&D*, mais pour le massivement multi-joueurs uniquement. Ouf...

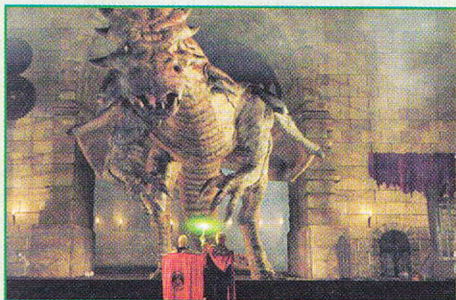


DONJONS & DRAGONS, le film

Depuis le 27 décembre 2000, on peut voir au ciné l'univers qui nous a fait rêver. Toutefois, prévenons les rôlistes que ce film est avant tout destiné au grand public, une bonne chose pour l'avenir de notre passion. Backstab a profité de la venue de Courtney Solomon et de Justin Whalin à Paris pour leur poser quelques questions.



C'est un réel plaisir de voir sur grand écran un univers que l'on a parcouru durant de longues soirées. Toutefois, les rôlistes risquent d'être déçus autant par l'histoire qui reste très simple, que par certains poncifs propres au cinéma américain, à savoir le faire-valoir du héros qui ressemble à s'y méprendre à Jar Jar Binks. Mais au final peu importe, car la magie du film opère et l'on reste ébahi par la débauche d'effets spéciaux. Ce film tombe à point pour relancer notre passion en touchant un nouveau public plus jeune. C'est une excellente initiation au JDR, celle qui nous manquait. Ce film redonne une certaine crédibilité au genre med-fan, pour notre plus grande satisfaction.



Courtney Solomon (réalisateur) et Justin Whalis (premier rôle) nous parlent de leur film :

"À l'époque où j'ai monté mon projet, Gary Gygax avait été remercié par TSR, et il était hors de question qu'il participe à la production, à quelque niveau que ce soit. La vente de TSR à Wizards of the Coast en 97 n'y a rien changé, car le projet était trop avancé. Cela ne veut pas dire que nous n'avons pas pensé à lui : j'ai grandi et ai été nourri par les univers de Gygax ! Je dois vous avouer qu'après dix ans passés sur ce projet, je n'ai jamais rencontré Gygax. Quant à Justin, il a découvert le JDR lors de la dernière Gen-Con, en participant à une partie de D&D maîtrisée par Gary !

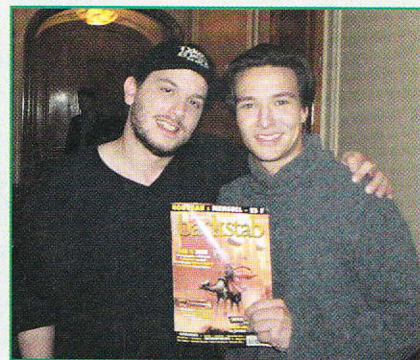
J'ai pratiqué assidûment le JDR durant cinq ans. Réaliser ce film était comme rendre un hommage à mes jeunes années. Je crois que l'on ne peut pas attendre du grand public qu'il ait les mêmes références que les joueurs. Nous voulions un univers très accessible pour permettre à D&D de se développer au-delà du film. Il faut pouvoir attirer des jeunes et leur donner envie de jouer au JDR. C'est pour cela que je n'ai pas voulu utiliser les Royaumes Oubliés ou Dragonlance. Cela aurait posé d'autres problèmes, comme l'obligation de respecter les références de ces univers, sous peine de s'attirer les foudres des puristes. La manière dont nous l'avons abordé est une introduction beaucoup plus accessible pour le grand public, et moins sujette à controverse.



Lorsque j'ai acquis les droits de D&D, je rêvais d'un film à cent millions de dollars. Toutefois, toutes mes démarches auprès des grands noms de la réalisation ont échoué. Les studios n'étaient pas partant car ils n'ont jamais fait d'argent avec ce genre, c'est une question de business. Cela ne m'a pas découragé et je crois qu'après D&D on va voir sur nos écrans de nombreux films de fantasy, et je ne parle pas seulement de The Lord of theRings et d'Harry Potter. Je pense être à l'origine de ce revival fantasy. Au final, les studios pensent qu'il y a désormais un public pour ce genre de film. J'ai préféré garder une certaine indépendance quant à la conduite de mon film, avec comme principal souci de faire un film d'introduction à l'univers de D&D. Il y a vingt ans, D&D était un phénomène qui a touché un très large public mais les gens n'imaginent pas à quel point c'est un jeu élitiste. Il faut assimiler des règles, imaginer un univers. Les gens qui ont joué très jeunes ont désormais leurs propres enfants, et ils ont envie de les amener voir ce à quoi ils jouaient lorsqu'ils étaient jeunes. Ce film permettra de conquérir un nouveau public, au-delà de la simple renaissance de l'héroïc-fantasy. Il faut savoir qu'en 83, Spielberg avait proposé d'adapter D&D au cinéma. Ce projet ne vit jamais le jour car Gary tenait à imposer sa vision du film. Steven était un fan de D&D : rappelez-vous E.T.

On a essayé d'exploiter au mieux notre budget au niveau des effets spéciaux. Cependant, on a été limité dans nos objectifs et certaines parties du scénario ont été occultées par manque de moyens. Mais ce film a été conçu en vue d'une trilogie et deux fins différentes ont été tournées : l'alternative sera visible sur le DVD..."

Propos recueillis par Léonidas Vesperini et Olivier Collin. Merci à Courtney Solomon, Justin Whalis, et Laurent Gazengel.



L'histoire

DONJONS & DRAGONS

L'empire d'Izmer dirigé par l'impératrice Savina est déstabilisé. Cette dernière désire abolir la ségrégation entre non-mages et mages. Dans l'ombre, le magicien Profion tente de s'emparer du pouvoir. Mais il lui faut récupérer un bâton permettant de contrôler les dragons rouges. De jeunes aventuriers vont se dresser sur sa route afin d'éviter la guerre civile.





Le scénariste de Lanfeust...

...vient nous dire deux mots à l'occasion de la sortie du tome 8, qui clôt le premier cycle des aventures de son héros fétiche. Rencontre avec un homme qui n'a pas ses idées dans la poche !





Backstab (BS) : as-tu été ou es-tu toujours un rôliste ?
Arleston (A.) : j'ai joué un peu à *Donjons & Dragons*, à la fin des années 70. Il n'existait pas de règles en français, c'était très lourd et très compliqué ! J'ai laissé tomber, mais je reste d'un naturel très joueur. Lancez un bâton : je vais le chercher et je le ramène en jappant. Très joueur.

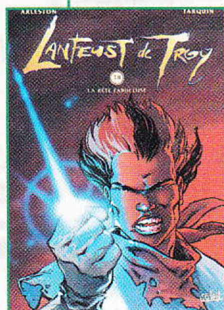
BS : Lanfeust était-il un de tes personnages, ou éventuellement celui que tu aurais voulu être ?
A. : ce crétin ? Jamais de la vie ! Je suis par nature beaucoup plus proche d'un personnage comme Hébus. J'aime ce côté parfaitement décontracté des trolls. Et contrairement à ce que j'entends parfois, ce sont pour moi des personnages qui ne sont ni méchants, ni gentils. Ils sont ce que la nature a fait d'eux, et ils jouissent paisiblement de la vie, sans se laisser berner par les pièges des vanités. Les trolls sont formidables, je les envie souvent !

BS : pensez-vous lancer un JDR sur Lanfeust ?
A. : c'est une chose qui viendra en temps utile, il est encore trop tôt pour en parler. Pour le moment, je construis petit à petit l'univers de Troy de plus en plus solidement, avec des bouquins comme la "cartographie" ou "l'encyclopédie".

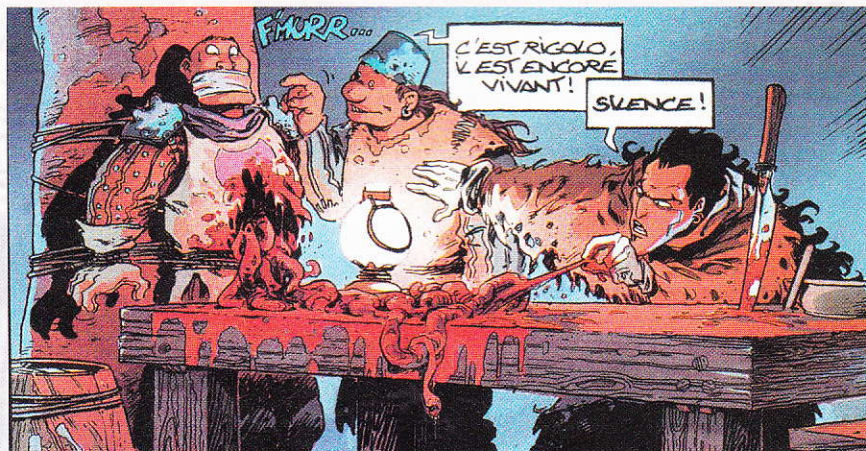
BS : Lanfeust de Troy, pour toi c'est plutôt : ton fils, un petit-neveu, un cousin éloigné ou le livreur de pizza ?
A. : Lanfeust, c'est tout le monde, c'est l'archétype d'un garçon en fait assez moyen. Il sauve le monde, mais c'est presque par hasard ! La plupart du temps, il ne comprend pas pourquoi tout ça lui tombe sur la tête, et il tue les méchants parce que ses parents l'ont bien élevé, et que c'est ce que doit faire quelqu'un de poli. Il a juste un peu plus de courage que la moyenne, c'est vrai. Mais c'est le courage de ceux qui manquent d'imagination, et qui dans le cas contraire auraient pris leurs jambes à leur cou ! En fait, Lanfeust est vraiment très quelconque. Et avec les filles, bien sûr, il trimbale tous ses complexes d'ado, et il se fait manipuler ! Je crois que c'est pour ça qu'il a du succès auprès du public : il est ordinaire !

Qué...quéquette de fin ?

Lanfeust, Ci'an, Nicolède et les autres approchent inexorablement du Magohamot, malgré les embûches posées sur leur route par Falordelle. L'issue de la quête est proche, le dernier combat contre Thanos également. Que dire de cet album qui vient donner une fin à une série aussi riche que celle-là ? Et bien déjà, que comme toute fin elle en décevra certains, car elle est un peu rapide. De plus, l'album dans son entier est un peu trop ramassé, c'est-à-dire qu'il se passe trop de choses, et qu'on n'a pas vraiment le temps de prendre ses aises avec le scénario. Par exemple, la rencontre avec le Magohamot est bien succincte, après toute cette attente : on aurait espéré un peu plus d'émotion, je ne sais pas moi, ils tournent autour de leur monde et hop, en quatre pages c'est torché ! Mais bon. Qui aime bien châtie bien ! Car ce tome 8 a la qualité de ses défauts. Il clôt un cycle ; on peut enfin se poser et regarder en arrière toute l'histoire. Et en BD, ça commence à se faire rare. Ce tome 8 est une grande BD finalement. Et puis finir sur une éjaculation précoce, il fallait le faire !



Lanfeust de Troy, tome 8. La bête fabuleuse. Arleston, Tarquin Soleil, 48 p, 79 F





BS : Cixi et Ci'an, une vision toute personnelle de la perfection féminine ?
A. : joker ! Je peux téléphoner à un ami ou un truc de ce genre ? Non, c'est vrai, je suis maqué, je ne veux pas d'emmerdes, moi ! Faut répondre pour de vrai ? Allez, soyons francs, la perfection féminine est sans intérêt, et si on aime une femme, c'est justement pour toutes ses petites imperfections qui font sa personnalité. Sinon, autant se taper un ordinateur dans l'enveloppe de la Casta, mais ça ne me fait pas bander !

BS : toujours en parlant d'univers, la magie sur Troy est assez originale, le système est de toi ? Si oui, comment l'idée est-elle venue ?
A. : l'idée est venue comme viennent les idées, avec un Pommard 1989 et quelques olives.

BS : l'humour des personnages, les pubs détournées (NDLR : celle de l'ambassadeur est quand même un must !), les petits jeux... une façon de se démarquer ou un simple délire d'auteur ?
A. : toujours pareil, un simple humour de potaches entre nous ! Pour être franc, au début je ne pensais même pas que le public y ferait attention, je les mettais pour faire marrer Tarquin !

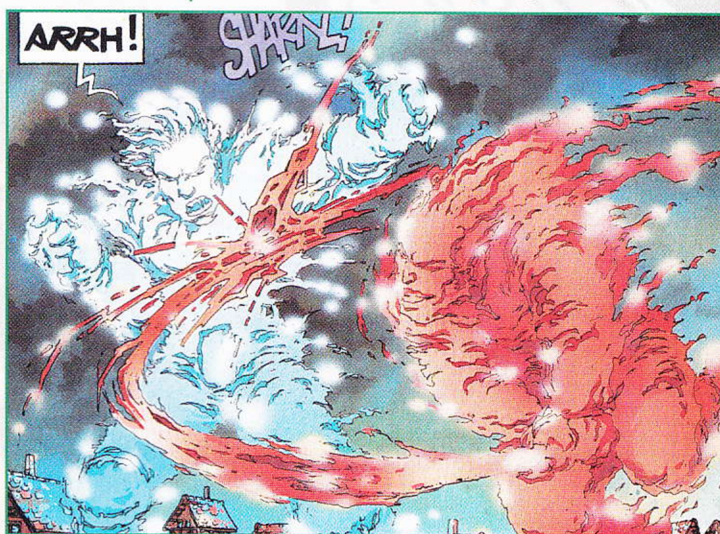
BS : Lanfeust a connu un gros succès en termes de ventes, et ça a débouché sur d'autres séries, un magazine, des goodies... Exploitation d'un filon jusqu'à la moelle ou nécessité afin de faire vivre la série ?
A. : marrant, toujours la même question ! À croire qu'il faudrait se sentir coupable de faire un succès ! Bon, dans ce que tu dis, il y a des choses de natures très différentes. Les séries parallèles, c'est vraiment pour le pied. *Lanfeust* est une série où je dois mener l'aventure, l'action, tambour battant, et j'étais frustré de ne pas pouvoir m'attarder plus sur des conneries, des trucs anecdotiques, des scènes de pure comédie, des descriptions d'animaux, de villes, de systèmes sociaux. Alors les *Trolls* me permettent de prendre mon temps, d'oublier un peu l'aventure pour prendre le temps de m'occuper de ce qui m'intéresse le plus : les grosses conneries ! Le magazine, c'est une chose que le succès à permis. Et ce qu'il nous permet, c'est de faire découvrir de jeunes auteurs, de faire exploser des talents. Ce n'est pas le mag qui fait vendre nos albums, mais *Lanfeust* qui fait vendre le mag. Par contre, il permet de pousser d'autres séries. Alors dernier point, ce que tu appelles les goodies, et que moi j'appelle les pièges à cons. Au début j'y étais opposé. Mais il y avait une pression terrible des collectionneurs, qui voulaient des objets comme ça. Après avoir longtemps tout bloqué, avec Tarquin on a fini par accepter. Mais sans cacher ce qu'on en pense : c'est ridicule et stupide de payer 200 ou 300 balles un ex-libris ou un tirage à la mords-moi le nœud ! Pour le même prix, il vaut mieux acheter trois ou quatre vrais albums de BD ! Mais bon, ils font ce qu'ils veulent de leur pognon... Par contre, ce qui nous énerve vraiment ce sont les spéculateurs qui revendent très chers des ex-libris qui avaient été distribués gratuitement, ou des dédicaces !



BS : il n'y a rien d'agressif dans cette question, c'est juste un fait. Et c'est aussi ça le succès dans un pays comme le nôtre. On a l'impression qu'il faut sans cesse se justifier.
A. : le succès dans un pays comme le nôtre, c'est 72% d'impôts. C'est pour ça que je peux te dire que le fric on s'en tape : de toute façon on s'en fait taxer les trois quarts ! Plus que ce qu'un maquereau prend à une pute. Alors vendre plus d'albums pour que le fric finisse dans une mallette entre Chirac et un bétonneur, tu comprendras que ce n'est pas ma priorité. L'important c'est d'avoir de quoi bouffer en faisant ce métier en toute liberté, c'est à ça que sert l'argent.

BS : la série continue-t-elle parce que ça en vaut la peine pour l'histoire ou parce que ça en vaut la peine de toute façon, même si les critiques sont moins bonnes ? Où s'arrête le nécessaire besoin de gagner sa vie quand on est auteur de BD ou de romans ?
A. : ça c'est à chaque lecteur de le juger ! Est-ce qu'il trouve que l'histoire est moins bonne ? Oui ? Alors la sanction est simple, qu'il arrête d'acheter ! C'est pour ça qu'au contraire, Tarquin et moi on met la barre de plus en plus haut ! Bon, mais lorsque tu fais un truc qui marche, tu es toujours suspect, il y a toujours des râleurs. En réalité, ce sont souvent les fans du début qui supportent très mal que la série qu'ils croyaient être les seuls à connaître devienne un très gros succès. On voit ça souvent, en musique, je me souviens de fans de U2 qui se sont mis à descendre le groupe dès qu'on les a vus souvent à la télé. Pourtant leur musique n'avait pas changé : ils étaient juste reconnus du large public ! Ça nous arrive parfois avec certains lecteurs de *Lanfeust*, même si c'est vrai qu'on chante beaucoup plus mal que U2. Mais comme d'un autre côté il y a de plus en plus de gens qui découvrent et adorent nos BD, c'est pas grave !

BS : peut-être as-tu des projets secrets où Lanfeust ne figure pas, je ne sais pas moi, comme faire un film ou vendre des poteries dans le Larzac ?
A. : je viens de terminer pour UGC le scénario d'une adaptation cinéma de *Lucky Luke*, ou plus exactement des *Daltons*. Ça devrait se tourner l'été prochain, avec Jamel Debouzze dans le rôle de Joe. C'était un boulot marrant à faire une fois, mais je ne passerai pas ma vie enfermée dans une caisse avec des gens qui font du cinoche ! Ça m'a permis de constater à quel point on est bien, dans la BD on est peinard...



Propos recueillis par
Pierre-Alexandre Vigor



Monsieur $alade

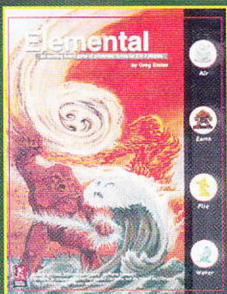
Voilà ! On lui laisse une page...



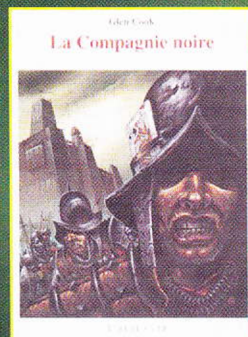
...et il se prend déjà pour un journaliste ! Ce mois-ci, Monsieur $alade rivalise avec ses petits camarades de jeu et se la joue intello, recherches linguistiques et théories de la communication à l'appui. Et avec ça, il continue à rendre ses articles sans faire de chapeau ! Pas raisonnable tout ça, pas raisonnable...

Elemental de Salade

Le "jeu que vous avez tous raté" du mois s'appelle *Elemental*, de Greg Stolze. Et c'est pas pour rire cette fois, je vous parle d'un vrai jeu bien, mais épuisé comme il se doit. C'est un mélange d'*Othello*, de *Go* et du *Jeu de la vie*, version med-fan. Chacun des deux à quatre joueurs joue une armée d'élémentaires de l'air, de la terre et tout ça, et à son tour va placer un pion où il veut. Le but est de former des groupes aux formes particulières (carré, ligne, serpent), histoire de déclencher un effet particulier sur le plateau. Genre broyer tous les pions qui se trouvent dans l'axe, rendre le groupe invulnérable, changer l'appartenance des pions, etc. Ça donne un nombre de combinaisons infernal, les règles sont simples et ça tient dans une pochette plastique format A4. Trop fort.



Croc est vert



Et moi aussi. Une exclu Monsieur $alade : Asmodée a failli faire le JDR de *Black Company*, considérée comme la meilleure série de romans med-fan récemment jamais écrite. Tout était prêt, le père Croc avait déjà commencé à bosser sur un système au moment de la demande de licence. Mais Glen Cook a vendu les droits pour un film, ce qui veut dire qu'il a abandonné les droits sur tout ce qui est possible et imaginable. Donc, s'il y a un jour un JDR, ce sera celui du film et ça ne sera certainement pas confié à une boîte française, mais on peut toujours rêver.

Pour les bonnes nouvelles, le jeu de plateau de Croc sur lequel il travaille depuis plusieurs années vient de passer en version 2.0, après les 1.0, 1.1, et 1.3. On peut l'espérer pour 2001, mais étant donné les restrictions posées par l'auteur, c'est pas gagné : cela ne sortira que lorsqu'il sera absolument satisfait des mécaniques de jeu et de leur équilibrage. Quand on sait que personne dans l'univers n'a joué à plus de jeux de plateau que Croc, ça donnera soit le meilleur jeu du monde, soit ça ne sortira jamais. Alors pour se détendre, il nous écrit un module de Donjons, avec un nom super pourri comme le veut la tradition : *Le pic de Malmort*.

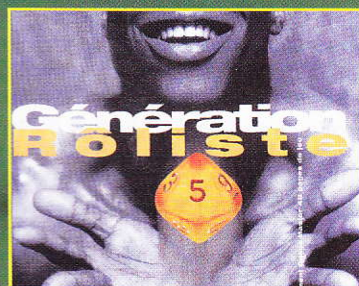
Nuclear pouvoirs

Je recherche les quarante nouvelles cartes de mon jeu préféré auquel je joue jamais parce que c'est quand même pas très bien. Je vous rappelle brièvement le principe : se cartonner la gueule à coup d'ogives nucléaires afin de tuer le maximum de gens. C'est quand même le seul jeu où on compte en millions de morts, je vous le rappelle également. Celui qui m'envoie une carte que j'ai pas, gagne dix ans d'abonnement à ma célèbre "secret nuclear newsletter".



Interacteur, moi aussi

Alors là, je suis vraiment désolé et je dois des excuses à Fred, c'est pas lui qui a inventé le mot, c'est un terme inventé a priori par le milieu déjà élitiste de l'interactivité. Pour exemple, un extrait de la définition d'"interacteur" trouvée sur le net :



Un "interacteur" sert de transition entre une économie des interfaces où les actions sont négociées, et une action dans l'interaction, une interaction ou effort où le sujet n'agit qu'entre les choses.

http://www.labart.univ-paris8.fr/~douglas/essais/

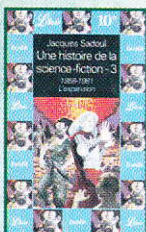
Oui, c'est sorti de son contexte et si on lit tout le texte bien concentré, on comprend ce qu'il veut dire. Donc voilà, je m'excuse un peu, mais pas tout à fait, parce que moi je m'amuse pas à polluer le milieu avec des nouveaux mots pas très intéressants. Si c'est la guerre, j'introduis immédiatement "exodésespérance" et "infradespotique". Un autre bout de définition "d'interacteur" pour la route, trouvé dans un résumé de colloque de Mrs Bardini et Proulx : "*Le choix de cette terminologie est double : d'une part, elle correspond à une volonté d'ancrer notre équipement conceptuel sur le concret d'une pratique (la communication interactive médiatisée), et, d'autre part, elle répond à un impératif théorique qui remplace dans certains cas et complète dans d'autres, le macr-acteur, concept central de l'approche théorique de la sociologie de la traduction (à la Callon et Latour) que nous faisons nôtre*". Ok ? Alors vous m'énervez pas trop.

Monsieur $alade

Les fêtes de fin d'année...

...sont déjà passées et nous voilà enfin dans le troisième millénaire. En attendant de pouvoir se promener en antigrav et de partir en vacances sur Mars, nous vous offrons un avant-goût du futur avec une nouvelle récolte qui laisse augurer que 2001 sera une bonne année, tout au moins nous vous le souhaitons. Fais péter le champagne !

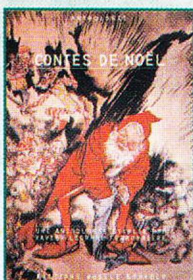
Romans

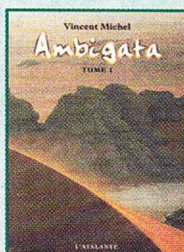


Le tome 3 d'**Une histoire de la Science-fiction** (Librio, 126 p, 10 F) de Jacques Sadoul nous présente huit textes d'auteurs anglo-saxons illustrant la période 1958-1981. On retrouve ainsi Philip K. Dick, Norman Spinrad, Orson Scott Card ou bien encore Ursula K. Le Guin. Une initiative intéressante pour se faire une idée de l'évolution de la SF.

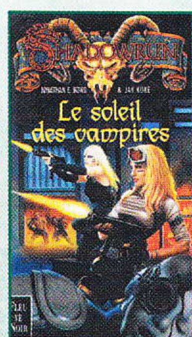
L'Œil du Sphinx, association bien connue des lecteurs de fanzines, franchit avec **Rêves d'Altair** (230 p, 95 F) une nouvelle étape, celle de l'édition. Remarquable réussite que cette anthologie de science-fiction qui, sous la direction de Philippe Heurtel, trace, en dix-sept récits inédits, le portrait passionnant d'une nouvelle génération d'auteurs. On attend déjà avec impatience les prochains titres de la collection, et en particulier **Rêves d'Ulthar** (chats fantastiques) et **Rêves d'Absinthe** (fantastique décadent). Contact : Philippe Marlin, 36-42 rue de la Villette, 75019 Paris ou http://perso.info nie.fr/pmarlin.

Voici une anthologie bien de saison, publiée aux éditions Joëlle Losfeld. Mais ne vous laissez surtout pas abuser par son titre car, loin des lutins, des rennes au nez rouge et autres histoires pour enfants, **Contes de Noël** (215 p, 99 F) est bel et bien une anthologie purement fantastique. On y retrouve donc la fine fleur des écrivains anglais qui, de la fin du XIXème au début du XXème siècle, ont donné ses lettres de noblesse au genre, et au premier rang desquels M.R. James et Lord Dunsany.





L'Atalante a publié il y a de cela quelques mois le premier roman de Vincent Michel, **Ambigata** (2 tomes de 457 p et 473 p, 125 F chacun). Quelle ne fut pas ma surprise en découvrant une œuvre aussi riche ! En effet, l'auteur nous entraîne dans une intrigue savamment pensée, au milieu d'un monde complexe et attrayant. Ainsi nous est contée l'histoire d'Ambigata, mission à l'envergure démesurée, orchestrée par le Gaebolga (service secret œuvrant pour le bien de la population) dans le seul but de sauver deux mondes surpeuplés : Nemeton et Drucht. Le premier possède le Bloidryall (artefact générant une grande énergie et assurant l'unité de la planète), et le second ne possède rien si ce n'est son envie de survie et de développement. Voilà la quintessence d'Ambigata et le début d'une grande carrière.



Le soleil des vampires (Jonathan E. Bond et Jake Koke, Fleuve Noir, 254 p, 35 F) est le nouveau roman estampillé *Shadowrun*, et une fois de plus, c'est une mine d'idées. Martin de Vries est un chasseur de vampires célèbre, voir mythique, qui a la particularité non négligeable d'être lui-même un vampire ! Il s'intéresse donc à tout ce qui peut toucher aux princes de la nuit, et c'est naturellement qu'il va tenter de s'opposer au docteur Oslo Wake, un savant fou qui tripote les gènes des buveurs de sang pour en faire des êtres invulnérables. Simple et efficace.

Coffret Cadeau-255 F

La trilogie de Jéhovah

T-1 En Remorquant Jéhovah (442 p, 85 F)
T-2 Le Jugement de Jéhovah (525 p, 85 F)
T-3 La Grande Faucheuse (473 p, 85 F)

De James Morrow - Édité par Au Diable Vauvert

Cette toute jeune maison d'édition a profité de la sortie du troisième tome de ce cycle pour rééditer l'ensemble de la trilogie sous la forme d'un coffret. James Morrow, auteur américain, signe ici une œuvre iconoclaste et loufoque. Imaginez, Dieu est mort et son corps s'est abîmé dans l'océan atlantique, le Vatican affrète un super-tanker afin de le remorquer pour procéder à son inhumation. Pourtant le corps revient sur le devant de la scène et est vendu aux baptistes qui se servent du corpus dei pour créer un parc d'attractions sur le thème du divin, avant qu'un procès ne lui soit intenté. Enfin, sous l'effet de la putréfaction, le corps divin explose et sa tête se retrouve propulsée dans l'espace tournant en orbite autour de la Terre. Un résumé succinct qui ne peut révéler toute la richesse de cette saga. Au travers de ce conte, l'auteur critique notre monde et ses conceptions mercantiles. Si vous aimez l'humour vous ne serez pas déçu par ce grand moment de littérature. À lire absolument !





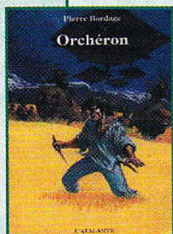
Trouver objet caché

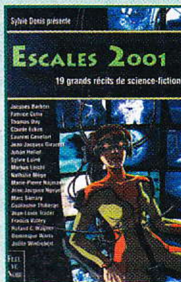
Dispo - 129 F

Orchéron

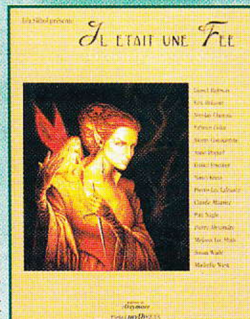
Pierre Bordage
Atalante, 466 p

Sur le nouveau monde qui n'a pas de nom, les descendants de l'Estérion ont créé une nouvelle civilisation : les mathelles, les femmes-reines, dirigent des domaines agencés autour de leur personne ; les djemales prient et suivent la voie du Qval ; les chasseurs nourrissent tout le monde ; les ventresecs, nomades, sont seuls contre tous mais semblent avoir créé des liens avec la terre elle-même. Mais les protecteurs des sentiers veulent bouleverser l'ordre établi, ils chassent les lignées maudites et imposent leur volonté aux mathelles. Orchale le maudit, Ankrel le chasseur et Alma la djemale, chacun aura son rôle à jouer dans ce formidable drame. Un récit fort, construit d'une main de maître : la suite d'Abzalon est un grand roman. Mais c'est un roman qui se mérite, car le début est ardu à appréhender, tout comme ce monde sauvage. Bordage dans ses œuvres, à lire absolument.



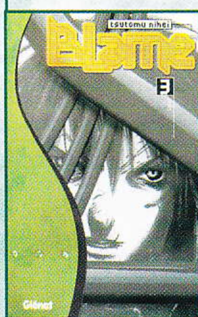


Escales 2001 (Fleuve Noir, 670 p, 99 F) n'est certes pas une nouveauté, mais nous nous devions d'en parler dans ces lignes. Cette anthologie présentée par Sylvie Denis rassemble dix-neuf récits de science-fiction. C'est donc un gros recueil de nouvelles, de qualité inégale, dont le point commun (c'est une anthologie, n'oublions pas) est de parler de SF. Mouais...un peu facile mais bon, on s'en contentera. Escales 2001 est un bon achat si l'on veut découvrir d'un coup un grand nombre d'auteurs et lire quelques très bons récits durant une semaine (c'est gros). Le truc c'est que l'accumulation de nouvelles, sans réel but, ça peut lasser.



Les éditions de l'Oxymore nous gratifient d'un nouveau superbe recueil de contes consacré aux fées. **Il était une fée** (281 p, 129 F) propose quinze histoires d'auteurs anglo-saxons et francophones, célèbres ou inconnus. On plonge ainsi dans le charme des histoires d'antan que nous racontaient nos grands-mères. Tantôt amusantes, tantôt inquiétantes, on nous offre un réel bain de jouvence. Cependant, ces visions féeriques risquent de vous surprendre. Un livre à lire.

BD



Le tome 3 de **Blame** (Glénat, 224 p, 42 F) est disponible. Dans un univers futuriste, un cyborg explore une gigantesque cité constituée de niveaux, à la recherche d'un programme informatique non virusé. L'auteur, Tsutomu Nihei, met en scène un monde lugubre et fascinant, peu de dialogue, mais un dessin magnifique qui accompagne à merveille l'atmosphère étouffante et étrange. Une saga pour les amateurs d'univers décalés.

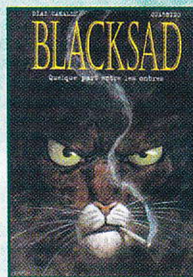


Mystic (Semic, 29 F) est un nouveau cycle appartenant à un univers nommé *Crossgen*, qui comprend une autre série, à savoir **Sigil**. Le principe de l'univers tourne autour d'êtres marqués qui ont pour mission de faire revivre des mondes qui partent en décadence. Avec Mystic, on découvre la planète Ciress, un monde où la magie est omniprésente et mêlée à la technologie. Un décor rêvé pour meneurs en mal d'inspiration, ou pour les amateurs de *Mage*. L'histoire tourne autour de l'élu qui s'accapare les pouvoirs des ancêtres des guildes. À surveiller !



Kerioth, tome 1 Mission Prometheus (Boidin et Bertho, Vents d'Ouest, 48 p, 78 F) est une nouvelle série qui nous emmène à Kerioth, quatrième ville de la confédération de la mer intérieure, qui doit faire face à une menace sournoise, des vers qui rongent ses fondations et qui mettent l'économie en péril. La situation est tendue : les ouvriers s'impatientent, les brigands s'arment, et Alcéus et Siméon ne rêvent que de quitter cet endroit maudit. Le destin va les y aider, mais la Mission Prometheus à laquelle ils vont participer ne ressemble pas vraiment à une partie de plaisir. Un monde fantastico-steampunk intéressant, des personnages classiques mais bien exploités : un premier tome prometteur.





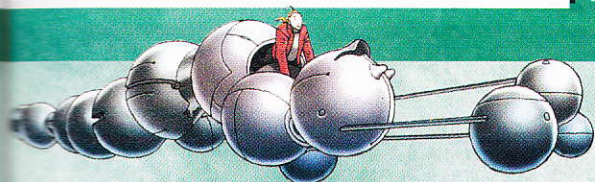
Attention, on a frôlé le génie ! Avec **Blacksad, Quelque part entre les ombres** (Dargaud, Diaz Canales et Guarnido, 48p, 78 F), on a quelques uns des éléments qui font les grandes BD : un dessin sublime (une préface de Loisel marque le territoire), une bonne idée très bien exploitée (les personnages sont tous des animaux dans des corps d'humains), un genre maîtrisé (le polar). Seulement voilà, le scénario est bien trop conventionnel, on a pas de surprise, ou presque. Diaz Canales colle aux stéréotypes du polar, comme par peur de se tromper. C'est très beau certes, mais il manque un peu de sel à cette histoire.



Jodorowsky et Moebius nous font le coup du come-back ! Les aventures de John Difool avaient déjà été déclinées en version antérieure, mais jamais n'avait été donnée de réponse à cette question : Difool rêvait-il ? Je crois que cette question aurait dû rester en suspens. **Après l'Incal, tome 1 le nouveau rêve** (Les Humanoïdes Associés, 60 p, 64 F) est en effet une bien pâle copie de l'original : John Difool se retrouve une nouvelle fois potentiel sauveur de l'univers. Et bien cette fois, ça ne marche pas.

Horatio Lalia sort chez Albin Michel une deuxième adaptation en BD de textes de H.P. Lovecraft : *L'indicible*, *Les rats dans les*

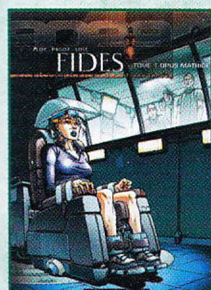
Trouver objet caché





murs, Le modèle de Pickman.. . Le dessin, en noir et blanc, correspond sans peine à l'œuvre du maître de l'horreur. Il se dégage indéniablement quelque chose de malsain, d'horrible de ces pages. **Lovecraft, le manuscrit oublié** (83 p, 98F) est donc un achat idéal pour tous les amateurs du Mythe.

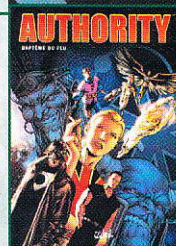
Anne Ploy s'est fixée un objectif de taille : créer une seule et même histoire du XXIème siècle, déclinée en quatre cycles autonomes, c'est la Transgénèse. Le tome 2 du premier cycle (Ploy, Loïc, Les Humanoïdes Associés, 48 p, 79 F) **L'ancêtre programmé, Le temps de la conscience**, et le premier tome du second cycle, **Fides, Opus Matrice** (Ply, Loïc et Pagot, 48 p, 79 F) viennent de sortir, et force est de constater que l'ensemble fait belle figure. Difficile de résumer cet ambitieux projet, mais sachez que notre monde va redécouvrir la foi, et peut importe que dieu soit un ordinateur et que la foi soit un virus. Le XXIème siècle sera religieux, mais pas vraiment comme on pouvait s'y attendre !



Wildcats/X-Men fait son retour chez Soleil (Scott Lobel, Jim Lee, 48p, 69 F), avec **l'Ère des Lumières**. Un vrai comics dessiné par Jim Lee, une référence en la matière, et qui, par voie de conséquence, est bien moins original que le tome précédent. Mais il faut avouer que Lee sait dessiner les jeunes femmes ! L'histoire met surtout en scène Marvel girl (Jean Grey) et Grifter aux prises avec les dæmonites, Sinister et Pike le ninja. Du comics 100%, on adore ou on ne peut pas encadrer !

Authority, Baptème du feu (Warren Ellis, Bryan Hitch, Soleil, 98 p, 79 F) est sorti en même temps que **Planetary, Terra Incognita** (Ellis, Cassaday, Soleil, 98 p, 79 F), et on peut dire que ces deux comics du maître Ellis se complètent autant qu'ils s'opposent. Là où Authority fait jouer de nombreux superhéros, des supermé-chants et des superpouvoirs, Planetary joue la carte de l'intimité avec seulement trois héros, des aventures à la *X-Files* (un grand complot et des aventures annexes). C'est bien dessiné, pléthorique, trop peut-être. Mais en tout cas, il est difficile de dire que ces deux séries sont insipides. À vous de juger.





Nausicaä

Dispo - 69 F

Tome 2
Hayao Miyazaki,
132 p

Ce tome 2 mérite au moins un encadré, ne serait-ce que parce que nous ne l'avons pas fait pour le tome 1 ! Nausicaä est définitivement une pure merveille. L'histoire est intelligente, et s'il est vrai que l'on retrouve un peu de Dune dans tout ceci, ce n'est qu'un compliment pour le livre d'Herbert ! Imaginez, les Dork ont eu l'infâme idée de se servir des omus pour anéantir l'armée d'invasion impériale. Ils risquent de relancer le cataclysme qui jadis détruisit une partie de la planète. Nausicaä sera-t-elle l'élue de la prophétie dork ? Quel avenir pour le clan du mani, car son bonze a trahi ? Nausicaä se précipite dans un nid de scorpions, mais têtue comme elle est, elle veut empêcher la guerre à elle toute seule ! Laissez-vous guider dans ce monde dévasté, à la recherche d'un peu de paix...

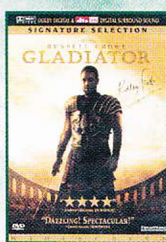


DVD



Si comme moi vous aimez les superhéros, vous adorerez **X-Men** (20th Century Fox, Zone 1, 260 F). Le réalisateur Bryan Singer *(Usual Suspect)* réussit à rendre l'ambiance des comics, on se prend d'attachement pour ces mutants mal aimés et victimes d'un sénateur raciste. Un film intelligent, combinant scènes d'action, humour et effets spéciaux très réussis. En attendant la suite, vous pouvez déjà ré-apprécier la performance d'Hugh Jackman (Wolverine).

Autre grand succès qui a marqué la fin de l'année 2000, **Gladiator,** signé Ridley Scott, nous arrive pour notre plus grand plaisir. Le DVD (DreamWorks, Zone 1, 249 F) nous offre de nombreux extra, à savoir des interviews, des scènes coupées, un reportage sur les gladiateurs... Un grand retour du péplum pour une histoire simple mais efficace. On reste subjugué par la reconstitution de Rome et la qualité des combats. Un film à voir et à revoir.



Vous aimez *INS/MV*, alors **Dogma** (Columbia Tristar, Zone 1, 189 F) est pour vous. Deux anges déchus ont trouvé le moyen de retourner au Paradis, mais cela risque de détruire la création : Dieu lui-même a disparu, il ne reste plus qu'à charger le treizième apôtre et la descendante de Jésus d'empêcher que cela ne se fasse. Un film loufoque réalisé par l'irrésistible Kevin Smith (*Clerks*), qui devrait satisfaire les amateurs d'Anges et de Démons. À noter qu'une édition spéciale (Zone 1) sera disponible à partir de la fin janvier, proposant 50 minutes de scènes coupées, un documentaire...

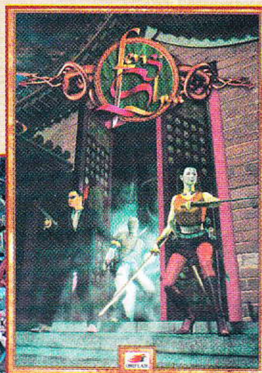


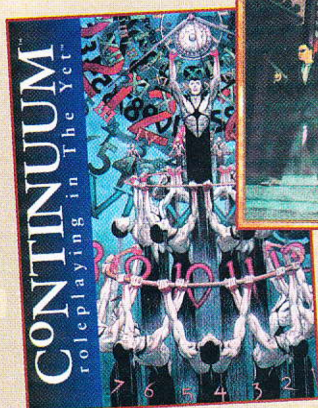
Pierre-Alexandre Vigor (pavigor@club-internet.fr), Olivier Collin (hardchem@hotmail.com). Collaboration de Johan Scipion, Guillaume Baglan.

Once upon a time...

Il y a au moins trois bonnes raisons de s'intéresser au Temps, et plus particulièrement aux voyages temporels. Primo, c'est fun. Deusio, c'est un phénomène qui peut prendre place dans n'importe quel univers de JDR, qu'il soit med-fan, steam-punk ou de SF. Tertio, cela permet d'imaginer des scénarios aussi complexes que passionnants (revoyez L'Armée des 12 Singes !).

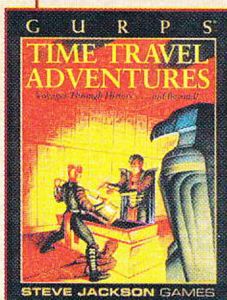
Attention : cet article n'est pas un bréviaire scientifique. Il mélange tout, SF, mythes, théories scientifiques et scientisme halluciné, pour le plus grand bonheur des raconteurs d'histoires...





Petite ludothèque temporelle

Voici un survol des JDR parus sur le thème du voyage dans le temps. Ce type de jeu permet toutes les excentricités, qui débouchent généralement sur des scénarios étonnants ou historiques. Le meilleur du genre, et celui qui évite le mieux les problèmes de paradoxes temporels, reste Feng Shui. Vous y découvrirez que l'Histoire de notre monde est en réalité incertaine, et qu'il est possible de voyager dans quatre jonctions différentes du Temps : 69, 1850, 1996 et 2056. En revanche, le feeling du jeu, dans la pure tradition des films d'action de Hong Kong, ne plaira pas à tous. Ceux que la mécanique ne rebute pas pourront alors se tourner vers Gurps Time Travel, qui se pliera plus aisément à leurs envies. À noter qu'un recueil de scénarios de très bonne facture est paru, Time Travel Adventures, qui vous mènera du Titanic à Star Gate... Avec une approche différente, dans laquelle le voyage dans le temps est une aptitude naturelle, Continuum est à réserver aux meneurs courageux.

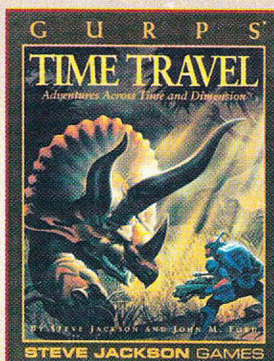


Qu'est ce que le Temps ?

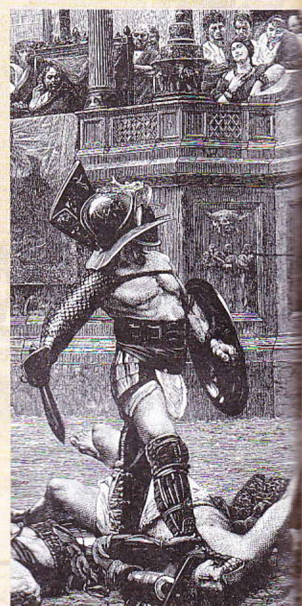
On n'échappe pas au Temps, quoi qu'on fasse, et lorsque vous lisiez ces quelques mots, quelques secondes se sont écoulées. Vous l'avez bien senti, mais vous restez néanmoins incapable d'exprimer ce qu'est exactement ce Temps qui passe. D'ailleurs, passe-t-il réellement ? Jusqu'à présent, personne n'a réussi à définir le Temps de manière certaine. Philosophes, scientifiques et auteurs de SF ont multiplié les hypothèses pour comprendre ce dans quoi nous évoluons tous (et vos PJ aussi). Si vous désirez aborder les voyages temporels dans le JDR, mieux vaut connaître le terrain de jeu :

Le temps semble filer, suivre un cours inaltérable : ce qui est passé n'est plus modifiable, ce qui est à venir nous est inconnu, et le présent n'est qu'un point de passage entre ces deux états. Simple ? Pas sûr. Car certains pensent que le temps nous apparaît ainsi, comme un flot continu, mais que sa nature est toute différente.

Le défilement du temps pourrait n'être qu'une illusion due à notre perception des événements, une construction de notre pensée alors que passé, présent et futur forment un tout inconcevable pour notre esprit. Certains attribuent cette illusion à notre mode de fonctionnement intellectuel (loi de cause à effet) ou à la structure de notre langage. Voilà une piste intéressante qui peut servir de base à un scénario d'horreur passionnant, pour *Cthulhu*, *Kult*, *Mage*, ou *Unknown Armies* : et si certaines entités avaient un langage si différent du nôtre qu'il leur permettait d'envisager le voyage dans le temps ? Et si des PJ pouvaient apprendre ce langage ?



De même, il est imaginable que tout existe, des événements passés les plus lointains aux jours futurs les plus éloignés, comme alignés sur une ligne, et que l'instant "présent" ne soit qu'un déplacement de notre réalité sur cette ligne. Le présent ne serait plus "quelque chose qui passe", mais une simple coordonnée sur cette ligne. Certains scientifiques envisagent même le temps comme un paysage, un bloc dans lequel se déplace notre réalité.

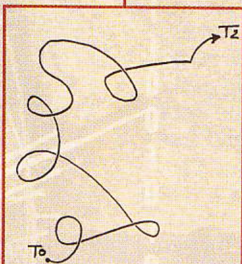


C'est en fait la découverte de la théorie de la relativité d'Einstein qui a semé le doute quant au "défilement" du temps, mais nous reviendrons sur ce point. Quoi qu'il en soit, même si le flot du temps peut être mis en doute, il n'en reste pas moins qu'il est asymétrique et que le "retour" en arrière reste impossible. Si le temps ne passe pas, aurait-il néanmoins une direction ? Ou alors tout cela ne serait que la conséquence de la loi de cause à effet ?

Et un petit dernier pour la route : pourquoi le temps n'aurait qu'une dimension, alors que l'espace s'offre quant à lui trois dimensions ? Certains mathématiciens ont admis l'existence d'entités mathématiques qui s'utilisent dans un espace en cinq, huit ou dix dimensions... Il n'est donc pas impossible que le temps ait lui aussi plusieurs dimensions, bien que ces dernières échappent à notre perception.

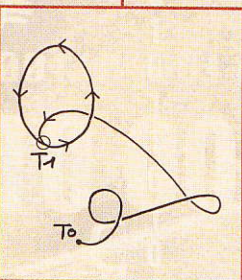
Toutes ces conceptions du temps sont scientifiques, et donc très modernes. À l'inverse, les sociétés archaïques, plus proches de la nature, basaient leur conception du temps sur l'observation de certains cycles naturels. Dans ces sociétés, la vision du temps que peuvent avoir les

PJ comme les PNJ est complètement différente : le temps est composé de cycles, parfois magiques, et tourne sur lui-même. Ce sont les fameux "Âges" qu'on retrouve dans le background de tous les jeux med-fan (*Prophecy*, *Earthdawn*). Le temps n'est plus alors considéré comme un objet physique et linéaire : c'est une entité spirituelle. L'idée d'un voyage dans le temps est compromise, puisqu'ici tout état antérieur réapparaîtra tôt ou tard dans le futur... Il suffit, en somme, d'attendre que le cycle touche à sa fin et recommence... Dans ce cas, un voyage vers le futur sera alors peut-être plus adapté.



Voyages dans le temps

Si les voyages dans le temps sont difficiles à gérer en termes de conséquences (voir la suite de cet article, consacré aux paradoxes temporels), ils ont en revanche l'avantage de pouvoir être introduits dans tout type d'univers de JDR. Leur origine peut prendre plusieurs formes : rituel magique pour du med-fan, portail indicible pour un jeu d'horreur comme *L'Appel de Cthulhu*, machine à la H.G. Wells dans du steam-punk, et gadget high-tech dans du Space Opera.



S'il s'agit d'un voyage magique, vous pourrez aisément vous passer d'explications théoriques, bien que les impondérables paradoxes restent de mise. Tout autre voyage dans le temps, contemporain ou de SF, s'appuiera nécessairement sur la théorie de la relativité d'Einstein. Car vous n'êtes peut-être pas au courant, mais, "théoriquement" le voyage dans le futur est d'ores et déjà possible ! Et le passé ? Pas gagné.

En introduisant la théorie de la relativité, Einstein a prouvé que plus un objet se déplace à grande vitesse, plus le temps dans lequel il évolue semble ralentir. Ainsi, si nous pouvions observer de la terre des voyageurs embarqués dans un vaisseau spatial volant à vitesse supra-luminique, nous les verrions se déplacer au ralenti dans l'habitacle de l'appareil ! Voilà qui va modifier votre vision des holo-conférences dans les jeux Space Op ! Plus on approche de la vitesse de la lumière, plus le temps ralentit. C'est ce qu'on appelle la dilatation du temps.

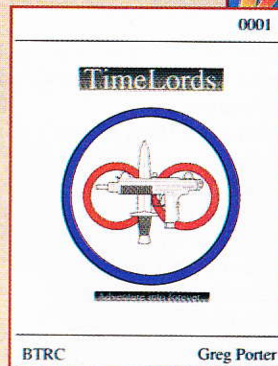
Aujourd'hui nous ne disposons pas d'appareils capables d'atteindre de telles vitesses, mais dans les JDR de SF ou Cyberpunk éventuellement, ce n'est plus un problème. En revanche, si ces voyages dans l'espace permettent de voyager dans le futur (le temps en vol étant inférieur au temps terrestre écoulé au moment du retour), le voyage dans le passé est plus difficile à envisager.

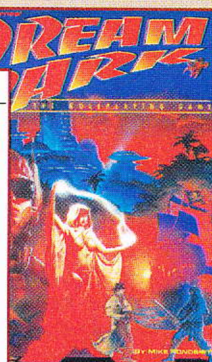
La théorie de la relativité d'Einstein repose sur une conception de l'espace-temps en quatre dimensions. L'existence de tout objet pris dans notre espace-temps pourrait être représentée, grâce à ses coordonnées dans l'espace, pour former une courbe en 3D, qui s'étendrait du début de la vie (T0) du sujet, à sa mort (T2). Chaque point le localiserait dans l'espace-temps.

Pour qu'un retour en arrière soit possible, il faudrait que (d'une manière ou d'une autre) la courbe de son existence dans ce monde soit modifiée, et forme une boucle fermée, qu'elle percute son tracé antérieur à un point quelconque. Le sujet remonterait alors dans le temps (en T1). Comment est-ce possible ? Par le hasard, la magie, ou grâce à une technologie capable de développer une énergie colossale (quelque chose d'assez monstrueux pour créer un mini-trou noir).

Théoriquement, c'est exactement l'effet qu'ont les désormais célèbres "trous noirs" qui, après tout, restent des phénomènes physiques. Pour les astrophysiciens, il existe dans l'espace des genres de trous noirs qui connectent différents points de l'espace-temps. Et s'il était possible de créer artificiellement un "trou" de ce genre, en utilisant deux machines reliées l'une à l'autre, surchargées d'énergie électromagnétique, alors un point de jonction les relierait. En les séparant et en embarquant l'une d'elles dans un appareil se déplaçant à grande vitesse, on obtiendrait une machine (un genre de téléporteur) permettant de voyager dans les deux sens, vers le passé et le futur. La seule limite théorique de ce système serait que le voyage dans le passé ne pourrait ramener le voyageur à une date antérieure à l'élaboration de la machine, en vertu des lois de cause à effet.

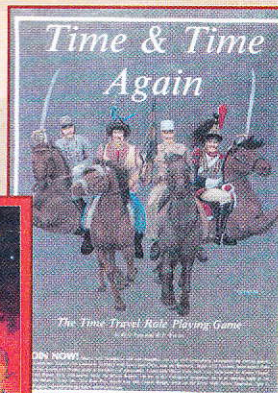
Et les conséquences de tous ces sympathiques voyages dans le temps sur le corps humain ? Et bien ça, en revanche, même d'un point de vue spéculatif, cela reste la grande inconnue...

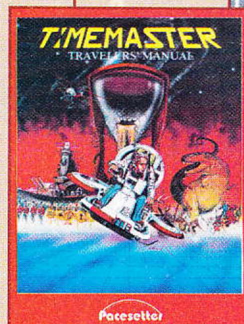




Petite ludothèque temporelle

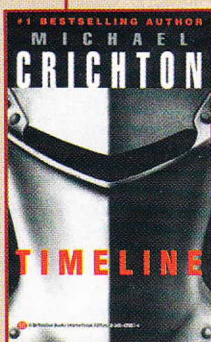
Reste quelques petits bijoux, qui s'adressent aux fans du sujet ou aux collectionneurs. Tout d'abord le Time Lords de Greg Porter (le papa de Macho Women With Guns), qui vous mettra dans la peau d'un patrouilleur temporel. Dommage que le système de jeu date d'il y a plus de dix ans... Dream Park, de Mike Pondsmith (Cyberpunk), n'a pas à la base été conçu comme un JDR sur les voyages dans le temps, mais il s'y prête parfaitement : on y découvre un parc d'attractions virtuel, dans lequel tout est possible. Idéal pour faire du voyage temporel puisque l'origine "virtuelle" de l'ensemble élimine tous les paradoxes. Enfin, les plus passionnés et les plus motivés, pourront passer leur week-end à chercher les introuvables Time & Time Again (T2) et Time Master. Le premier n'est pas top, à réserver uniquement aux accrocs du time-span. Mais le second est un vrai bijou ! Ce vieux JDR publié en 1984 par Pacesetter reste un des meilleurs ouvrages sur le genre: explications claires, illustrations historiques... dommage que le système de jeu craigne à mort.





Prisonniers du temps

Direction l'Arizona, où ITC, une mystérieuse entreprise de hautes technologies mène d'importantes recherches scientifiques dans le plus grand secret. Mais quel lien existe entre ITC et une équipe d'historiens qui, en France, au cœur de la Dordogne sauvage, réalise des fouilles autour d'un monastère du XIVème siècle sous la direction d'un universitaire de Yale, le professeur Johnston ? Pour y voir plus clair, le digne professeur se rend en Arizona et.. disparaît.Deux jours plus tard, sur le site des fouilles en Dordogne, ses étudiants mettent la main sur un parchemin vieux de 650 ans. Son unique message, "à l'aide" est signé du professeur… Le dernier roman de Michael Chrichton reprend la trame habituelle des best-sellers de l'auteur (Jurassic Park, Sphère, Congo) : l'exploitation de thèmes ou de théories scientifiques modernes. En l'occurrence la théorie des quantas et son application pratique aux voyages temporels. L'occasion d'une belle balade dans le temps, avec en prime une représentation du monde médiéval ultra réaliste et parfaitement documentée.



Junior

Michael Crichton
En v.f. : Robert Laffont, 512 p, 149 F.
En v.o. : Timeline, Ballantine Books, 500 p, 65 F.

Paradoxes temporels

S'il est un conseil à donner à ceux qui voudraient écrire un scénario utilisant le voyage temporel, ce serait tout d'abord de ne rien improviser. Jouez avec le temps entraîne de nombreux paradoxes. Alors si vous voulez vous en sortir sans détruire à jamais le background de votre JDR, ou sans être dans l'impossibilité d'expliquer à vos joueurs certains illogismes, le mieux est de savoir exactement où vous mettez les pieds. Petit guide à l'usage du meneur ambitieux :

Même si "physiquement", le voyage dans le temps est théoriquement possible, il engendre de nombreux paradoxes qui mettent en doute sa possible réalisation. Le plus fameux exemple, dans le cadre d'un voyage dans le passé, est le paradoxe dit "du grand-père". C'est archi-convenu, et tous les scénaristes se cassent les dents sur ce problème dès qu'ils veulent aborder le thème du voyage temporel : qu'arriverait-il si un voyageur remontait le cours du temps et empêchait ses grands-parents de se rencontrer, annulant du même coup sa propre existence ? Autre problème : et si ce même voyageur modifiait l'Histoire telle que nous la connaissons. Pour résoudre ces paradoxes, il existe deux solutions. La première consiste à considérer que le temps (ou l'histoire) et ses "boucles" éventuelles, sont prédéterminés. Ainsi, le voyage d'un individu dans son passé, et son éventuelle autodestruction, ou son influence sur l'histoire, ne sont plus des "accidents", mais étaient en quelque sorte préalablement inscrits sur la courbe du temps. C'est la solution la plus simple.

La seconde repose sur les théories de la physique quantique, qui suppose l'existence d'univers parallèles au nôtre. Pour chaque différence qu'engendre un voyageur temporel (dans le passé ou le futur) se crée une copie quelque peu différente de notre monde, un univers parallèle. Il



Time machine go !

Pour en savoir plus sur (dans l'ordre) le Temps, les voyages temporels et les uchronies :

- http://www.newscientist.com
- http://freespace.virgin.net/steve.preston/time1.html
- http://www.skatecity.com



existe alors théoriquement une infinité d'univers parallèles, qui constituent ce qu'on appelle le multivers. Pour reprendre l'exemple du paradoxe "du grand-père", le voyageur qui empêcherait ses ancêtres de se rencontrer créerait automatiquement un nouvel univers, dans lequel son existence n'est pas.

Uchronies

Difficile de parler des voyages temporels sans aborder par ailleurs le sujet de l'uchronie. Qu'est-ce qu'une uchronie ? Il s'agit d'une version "différente" de l'Histoire telle que nous la connaissons, d'une Histoire hypothétique qui se base sur un "et si...".
Cette divergence entre notre Histoire et l'Histoire "parallèle" de l'uchronie s'appuie généralement sur un événement clé, capable d'engendrer des conséquences géopolitiques sur l'ensemble du monde. Par exemple, les romans SF de Phillip K. Dick et Robert Harris, respectivement *Le Maître du Haut-Chateau* et *Fatherland*, dépeignent tous deux ce qu'aurait été notre monde si l'Axe avait remporté la Seconde Guerre Mondiale.
Mais si l'uchronie est un sujet courant en Science-Fiction, elle est rarement abordée dans d'autres médias, comme le cinéma ou la BD. En JDR, les jeux sur les voyages dans le temps traitent indirectement ce sujet, en présentant des versions parallèles de notre histoire, le plus souvent dûes à l'intervention d'un voyageur temporel qui vient perturber le cours des choses et modifier ainsi la réalité à venir.
Cette dernière option vous permet de bouleverser aisément n'importe quel univers de JDR, et de plonger vos personnages dans un environnement totalement nouveau. Vous pouvez alors faire jouer à votre groupe de PJ l'événement central qui va être le point de divergence entre notre Histoire et la nouvelle Histoire parallèle dans laquelle ils vont évoluer. Voilà qui vous assure un scénario haut en couleurs mais qui, d'un autre côté, vous obligera à repenser tout le background du JDR auquel vous jouez !

Cela peut sembler tout à fait excessif et périlleux, mais cela peut aussi redonner un second souffle à un jeu auquel vous jouez depuis des années. Par exemple, comment évoluerait l'univers de *L5A* si le Clan du Scorpion réussissait son coup d'état ? De même, que deviendrait l'univers de *Shadowrun* si l'Éveil n'avait pas eu lieu ?... Toutes les modifications que cela entraînerait sont autant de découvertes à faire pour les PJ, même s'ils sont de vieux routards.
Il vous est même possible de faire jouer ces uchronies à vos joueurs sans inclure ces derniers dans l'événement-clé qui entraîne ces divergences, en considérant même qu'il est antérieur à leur apparition dans le monde. Par exemple, proposez à vos joueurs une nouvelle campagne de *L5A*, en créant de nouveaux PJ. Faites-les jouer ensuite (sans les prévenir dans un premier temps) dans cette histoire alternative qui se déroule après la prise du pouvoir par le clan Scorpion.

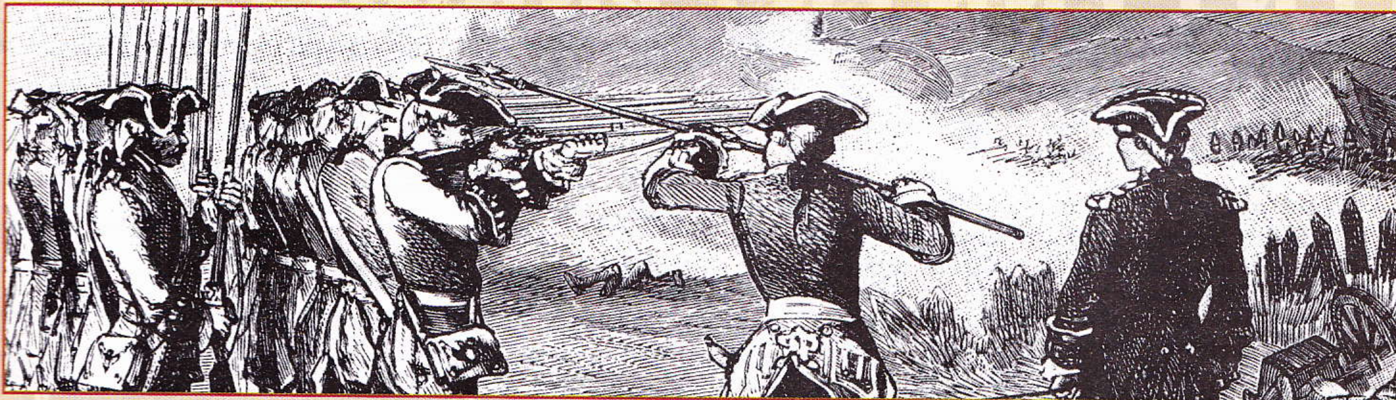
Il n'est pas nécessaire de leur donner de raisons : c'est une autre Histoire, voilà tout.

7.7



Saviez-vous que...

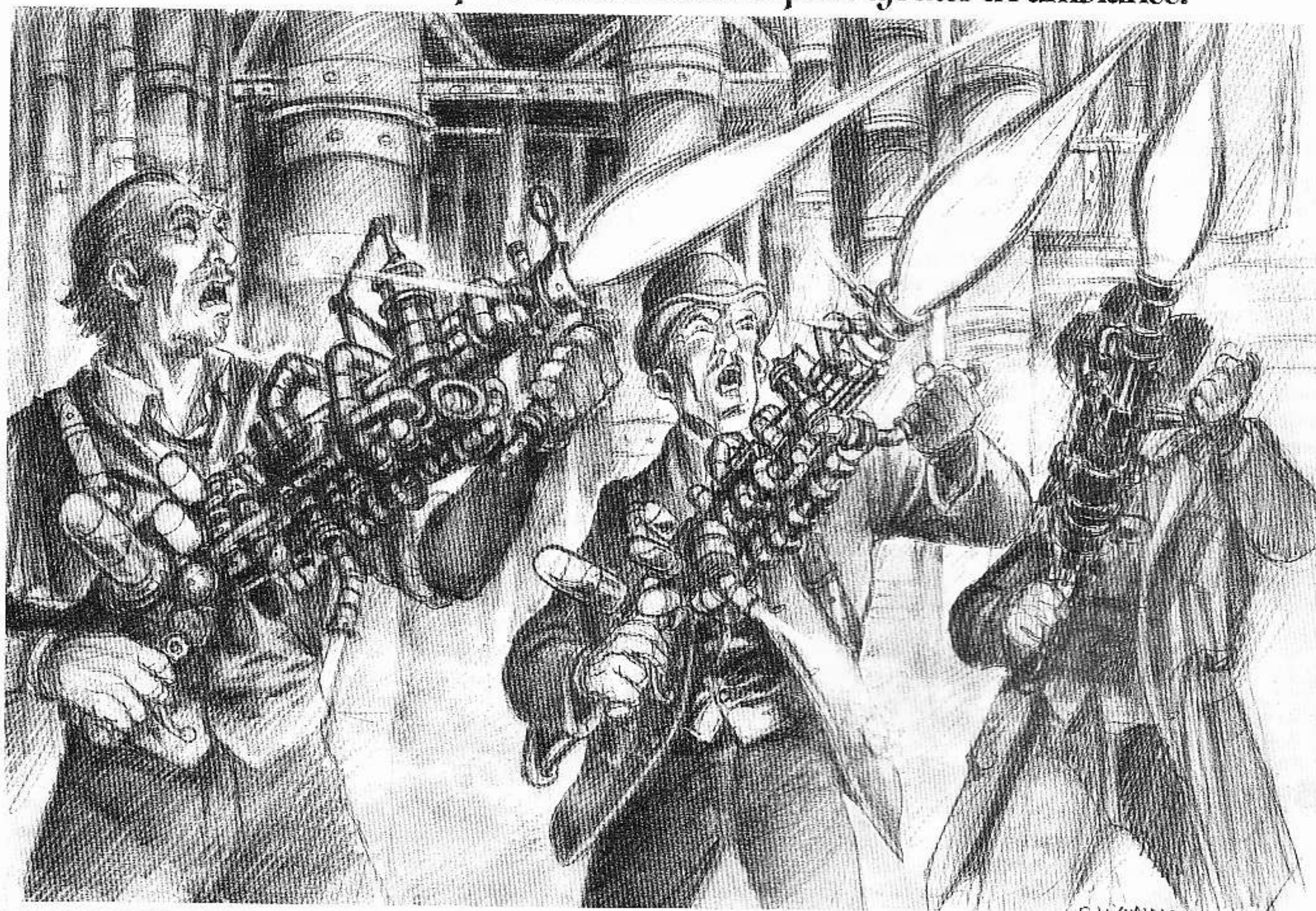
Le terme "uchronie", pourtant bien connu des amateurs de SF, est encore absent de la plupart des dictionnaires. Il s'agit en fait d'un mot créé en 1857 par un auteur, Charles Renouvier, pour donner un titre à son livre Uchronie (L'utopie dans l'histoire). Il s'agissait d'un roman-essai illisible, auquel il attribue quatre auteurs supposés, répartis sur trois siècles. De plus, l'ouvrage était présenté comme étant à l'origine un manuscrit latin du XVIème siècle. Ce texte présentait une Rome Antique devenue une Utopie, passait le Moyen Age à la trappe, et refaisait l'Histoire Occidentale de fond en comble... Des bases solides pour tout un genre SF.



Campagne Cthulhu (2/3)

Tempus Mortis

Ce scénario est la suite de Tempus Mortis 1/3, paru dans le précédent Backstab. Vous pouvez donc le jouer indépendamment de la campagne éponyme ou dans la continuité. Son architecture est assez différente du format habituel (une trame dans un contexte) puisque c'est une suite de scénarios modulaires. Vos joueurs pourront vraiment choisir l'ordre dans lequel ils vont partir à la recherche de quatre dangereux sorciers jouant avec les fils du temps. Une bonne connaissance du Guide de Londres, du Guide du Caire et des Contrées du Rêve pourra vous être utile pour ajouter à l'ambiance.



Synopsis

Peu de journaux firent écho de la disparition de Sir Arthur Plimbertown lors d'une randonnée dans les contreforts des Appalaches. L'affaire fut rapidement entendue puisque le financier le plus secret de la place de Boston chuta dans un gouffre et que son corps ne fut jamais retrouvé. Et pourtant, quelques personnes, les investigateurs, en savent plus à propos de cette mort tragique. Prisonniers d'un sort lancé par Plimbertown, un nécromant maîtrisant le temps, ils se savent pris en chasse par les Cerbères du temps, autrement nommés Chiens de Tindalos. Seul Jonathan Lockwood, un vieil handicapé cherchant à se venger de Plimbertown et de ses complices, tous membres d'une confrérie baptisée la Fraternité Carmin, sait comment arrêter le sort qui touche les personnages. C'est lui qui les a envoyés éliminer le premier sorcier mais il en reste encore cinq. Il pense avoir localisé quatre d'entre eux et va bientôt trouver le dernier, le chef des assassins de sa fille (dans Tempus Mortis 3/3). C'est ainsi que commence ce deuxième épisode...

Comment utiliser ce scénario ?

La campagne de type modulaire nécessite un gros travail d'adaptation et d'improvisation pour le Gardien des Arcanes. En effet, nous allons d'abord vous fournir quatre trames tout à fait neutres, sans aucun nom, contexte ou lieu, mais qui se suivent. Elles peuvent paraître simples à la première lecture, mais n'oubliez pas que vous aurez aussi à gérer le contexte. Ensuite, vous trouverez les *decorum* de la campagne, dans lesquels il faudra intégrer les trames. Vos joueurs ont ainsi le choix de commencer leurs investigations dans le *decorum* 2, tout en jouant la trame A. Ensuite le 1, le 4 et pour finir le 3, tout en suivant les trames B, C et D. Ainsi, si vous jouez plusieurs fois cette campagne, cet *opus* sera toujours différent.

Attention ! Gardiens débutants, vous pouvez tout à fait renoncer au fait de laisser le choix à vos joueurs d'aller à tel endroit plutôt qu'à un autre, et préparer la campagne en suivant les trames et contexte de façon linéaire (ça vous évitera le jet de SAN en écoutant ce que choisiront vos joueurs, alors que vous aviez prévu autre chose...).

Les Trames

L'introduction à cette partie de la campagne se passe à Lowell dans la bâtisse en ruine du collège Stuart II. Lockwood vient d'annoncer aux investigateurs qu'ils ne font que commencer leur quête et que leur libération des Cerbères du temps passe par l'élimination pure et simple de cinq autres sorciers, autrement plus puissants et moins stupides que Plimbertown. Bien entendu, ils sont libres de refuser son offre, mais autant prier pour leur âme immortelle car bientôt ils seront face à leur destin... Par contre, s'ils acceptent, Lockwood va leur donner quatre noms : Sir Hammett Fowley de Londres, Révérend George Spencer du Caire, Niel O'Connell résidant à Oruro (Bolivie) et enfin Seymour Hutchinson vivant à Paris, aux dernières nouvelles. Les billets sont prêts, et dans chaque ville le vieux professeur a des contacts (voir à la section des *decorum*). L'aventure peut commencer.

Trame A : L'opium du peuple

Synopsis

Dans cette première aventure, les investigateurs vont découvrir que si la Fraternité Carmin existe, ce n'est pas seulement pour permettre à quelques sorciers de profiter des failles du temps. La confrérie a d'autres buts, plus ambitieux, et chaque membre avait une mission. Plimbertown travaillait essentiellement sur le problème de la vieillesse (et la façon de la combattre). Le sorcier que choisiront de combattre les investigateurs dans ce scénario là, a une fonction bien précise. Il travaille à l'asservissement des masses par l'utilisation de produits chimiques ou de drogues.

Guerre !

Au moment où les personnages arrivent dans sa région (ce qui est une gageure), le sorcier est en train d'organiser une terrible expédition punitive (occulte ou pas) contre une faction adverse qui lui résiste. Nos héros sont pris pour des hommes du sorcier et capturés par cette faction. Une sérieuse explication s'engage alors. Il faut que les investigateurs soient très persuasifs pour expliquer qu'ils n'ont rien à voir avec les manigances du sorcier. Le chef de la faction explique alors que depuis une année, des gens à lui (ou sous sa protection), disparaissent. On en a retrouvé certains raides morts, mais pire, on en a observé à l'état de morts-vivants ! Le fils du chef lui-même a été aperçu dans cet état. Bien sûr, la nouvelle ne s'est pas ébruitée, mais après enquête, il s'est avéré que c'est le sorcier que cherchent les personnages qui est à la base de cette affaire. Une action a été entreprise pour l'arrêter, mais en vain. Le seul résultat c'est qu'il a engagé des mercenaires pour faire des razzias sanglantes en toute impunité. La faction adverse n'a plus que quelques hommes et femmes valides (une vingtaine à présent alors qu'ils étaient deux-cents auparavant) et le chef préfère tuer tout le monde plutôt que de tomber aux mains du sorcier.

Espionnage

La seule chose dont le chef de la faction soit certain, c'est que le sorcier doit organiser une grande réunion où tous ceux qui veulent lui prêter allégeance seront présents. Cette réunion peut être une fête mondaine à Londres, une cérémonie étrange dans les Contrées du Rêve, un rite initiatique au Caire ou un conseil des chefs pour le *decorum* 4... À ce moment précis seulement, les personnages pourront pénétrer dans l'antre du frère carmin. Il leur faut donc trouver non seulement le lieu de la réunion, le moyen d'y entrer (avec des costumes appropriés) et l'endroit susceptible de leur en apprendre plus sur les activités du sorcier. Cette réunion est un piège à deux titres. Non seulement le bras droit du chef de la faction adverse est un traître (et notre sorcier va apprendre l'arrivée des investigateurs) mais en plus la réunion a pour but de tester la drogue de contrôle des esprits sur des gens importants. Pendant toute une soirée, l'homme les aura à sa merci. Suivant le contexte il leur fera dire où se trouvent leurs richesses, prendra des photographies d'eux dans des postures compromettantes, ou leur demandera de révéler les points faibles de leur organisation. Pire, pour s'amuser il leur demandera de prendre les personnages en chasse.

Et si...

Et non, ce n'est pas une trame secondaire que nous vous proposons ici, c'est un rappel. N'oubliez pas que les investigateurs sont toujours soumis aux décalages temporels suite à leur première aventure, et que les Chiens de Tindalos sont toujours un peu plus proches (et ils le font savoir). Comme la première fois, ces scènes assez étranges peuvent aider ou gêner les personnages (une balle peut s'arrêter à un centimètre de leur front, par exemple). Ces décalages fonctionnent dans n'importe quel espace-temps.

Les secrets

La drogue de contrôle est efficace mais pose un sérieux problème. Le corps ne la supporte pas et cherche à la combattre. En d'autres termes, la victime de cette drogue meurt rapidement mais son esprit, toujours emprisonné, maîtrise



un corps en décomposition, un mort-vivant. La créature est toujours sous les ordres du sorcier mais sa décrépitude la rend de moins en moins réceptive. Au mieux, elle va s'immobiliser et pourrir dans un coin, au pire, elle devient agressive. Dans les caves sous la demeure du sorcier, se trouve une réserve de dominés, dont certains, dans les cellules les plus profondes, sont fous furieux. Les autres fabriquent en quantité industrielle la fameuse drogue (à base de tout ce qu'il y a de plus horrible dans le *decorum* où vous jouez). Voir des possédés normaux provoque une perte de 1/1d6 SAN et zombifiés, 2/1d6+1 SAN. Respirer la drogue oblige l'investigateur à réussir un jet d'Idée ou à perdre le contrôle de son personnage (vous n'êtes pas obligés de le dire aux autres joueurs).

Solutions

Il y a plusieurs moyens de nuire au sorcier (si les personnages ne sont pas prisonniers) : libérer les morts-vivants fous furieux qui se vengeront du sorcier, détruire la fabrique de drogue avec l'aide de la faction adverse, ou montrer à tous les gens de la réunion comment ils ont été manipulés. Tenter de tuer directement le nécromant est inutile car il contrôle le temps et peut éviter les attaques, mais pas une trentaine de zombies en colère tout de même. Et surtout, suivant l'endroit où se trouvent les investigateurs, il va falloir penser à repartir sain et sauf de la place mise à feu et à sang. Petit détail, il semble qu'il ait fait partir une cargaison de sa drogue vers l'endroit où se cache son chef Anthony Williams, puis une seconde vers une origine inconnue. S'il est mort, il a tout de même rempli sa mission...

Trame B : Si tu regardes l'abîme...

Le second sorcier est chargé de retrouver des savoirs impies manquant à la Fraternité Carmin. En effet, les sorciers ont acquis une puissance certaine mais veulent encore plus de pouvoir pour déclencher leur plan d'action. Ils ne veulent pas le contrôle du monde, ils veulent simplement devenir des éminences grises capables de manipuler les maîtres de la planète. Leur fraternité n'a pas vocation à être connue. C'est durant ce scénario que vont se révéler les véritables intentions des sorciers.

C'est le plus grand des tueurs...

Avant même que les personnages n'arrivent dans le nouveau *decorum*, ils peuvent avoir appris qu'une bande de cambrioleurs rôde dans la région et, non seulement volent des objets précieux, mais massacrent aussi leurs propriétaires. Des vasques, des reliques, des livres anciens ont déjà disparu de la sorte. Le plus étonnant c'est que personne n'arrive à comprendre comment les voleurs agissent et ce qui motive leurs actes. Les objets volés ne sont pas retrouvés chez les receleurs, ni dans les collections privées ou sur le marché noir de l'art. Ils n'ont rien en commun si ce n'est qu'ils ont été choisis, les voleurs les préférant à d'autres trésors d'une plus grande valeur.
Sur place, le contact des investigateurs est massacré à son tour, juste avant leur arrivée. Ami du professeur Lockwood, il était lui aussi chercheur et spécialiste de l'occultisme. Sa fille qui a pris sa suite peut affirmer que seule la bibliothèque "spéciale" (qui contenait des livres interdits) a été pillée. Or, l'homme a été retrouvé enfermé dans cette pièce, fermée de l'intérieur. On lui a tout bonnement arraché la tête. Une petite recherche un peu poussée sur place permet de déceler qu'une des lourdes dalles du sol (une tonne) a été déplacée. En la brisant (ce qui n'est pas aisé), on tombe sur une galerie qui plonge sous terre.

Et si... Lockwood voyage

Malgré son handicap, le vieux professeur ne reste pas toujours dans son repère au collège Stuart II. Ainsi, si les investigateurs ont terminé leurs aventures en prison pour une quelconque raison, il peut apparaître et payer les cautions ou les pots-de-vin nécessaires. En général, il ne sera pas mêlé aux aventures des personnages mais pourra intervenir pour les sortir d'une mauvaise passe (dans la mesure où ils se trouvent dans le même univers).

Perds pas la goule !

Le sorcier fait appel à des goules pour effectuer son sale travail. Les créatures répondent à des ordres simples et acceptent de voler en échange de l'autorisation de massacrer quelques personnes au passage. Lui, leur ouvre les chemins du monde des humains et du temps. Le hic, car il y en a toujours un, c'est que les chemins en question ne sont pas toujours ouverts et que les créatures de la nuit se retrouvent parfois bloquées hors de leur monde, affamées mais libres. Elles veulent retourner dans leur nid (où qu'il soit) mais ne refusent pas de s'amuser avant. C'est ce qui est arrivé juste un peu avant que les investigateurs débarquent. Deux goules se terrent dans une crypte, rongent des os le jour et sortent tuer quelques malheureux la nuit. Elles seules savent précisément où se trouve le repère du sorcier. Les éliminer n'est pas une chose aisée mais en plus cela n'apportera rien. Il faut plus simplement les mettre en fuite puis les suivre de par les routes qui mènent à leur mentor. Se sachant suivies, elles perdront leurs chasseurs dans des galeries pour mieux les ensevelir vivants ou les dévorer. C'est une piste qui ne mène à rien.



Les arcanes du pouvoir

Chercher à nuire à un sorcier n'est pas de tout repos. Ce dernier, ayant eu vent des mésaventures de Plimbertown et de son collègue, s'attend à voir arriver les personnages. C'est donc dans leur habitation (chambre d'hôtel ou autre), qu'il va déposer certains des objets volés dont il n'a aucune utilité, ainsi que pléthore de lames et autres crochets

ensanglantés. S'il y a une force de police locale, il les préviendra anonymement avant de disparaître à nouveau dans son antre. Ensuite, dès que les investigateurs auront pris la fuite devant la maréchaussée, il va lancer quelques goules à leur poursuite. L'une d'elle, plus sadique que les autres (un humain transformé) va plutôt faire prisonnier un personnage pour le torturer et lui expliquer que son maître va bientôt trouver le "gros livre rouge et sang" qui lui manque. Gageons que la victime de la goule s'en tirera pour raconter l'histoire à ses compagnons. Après une recherche plus ou moins mouvementée, il est possible d'apprendre que le livre en question n'est autre que le *Sapientia Maglorum* dans une édition latine en cuir rouge. Cet ouvrage a la réputation d'être relié avec la peau d'un stigmatisé ce qui explique qu'il puisse parfois saigner. À partir de là, tout est permis : piéger le livre, passer derrière les goules qui seront trop heureuses de leur prise pour se méfier, etc. Une fois sur place, le seul moyen de vraiment tuer le sorcier, c'est de se rendre dans sa bibliothèque géante (soyez mégalo dans votre description) et d'y mettre le feu. Il préfèrera brûler avec ses trésors plutôt que de prendre la fuite. Les goules qui travaillent pour lui périront elles aussi dans l'incendie, mais leurs sœurs garderont l'image des investigateurs en mémoire. Avant que tout ne disparaisse, les personnages peuvent passer par le bureau du sorcier, sur les murs duquel sont affichés les portraits de tous les puissants de la terre, avec des commentaires (par qui et comment les approcher, ce qu'ils peuvent faire, etc.).

Et si...

Entre deux voyages, les investigateurs peuvent prendre du repos, tenter d'oublier les horreurs qu'ils ont vues en se réfugiant dans un asile. C'est donc le moment de ressortir le recueil *L'asile d'aliénés* ou *Les demeures de l'épouvante* (le troisième scénario, de mémoire), pour intercaler un petit épisode sanitaire dans la campagne.

Trame C : Le culte des ancêtres

Le troisième larron, lui, a été chargé de trouver le moyen de contacter celui qui est à l'origine de la création de la bibliothèque secrète qui servait à l'initiation des élèves du collège Stuart II. Ce qu'il a fait. L'homme était un sorcier du siècle dernier, adepte du grand Dieu aux mille visages. Sitôt le contact pris, le sorcier s'empara du corps de l'invocateur et chassa son esprit pour s'incarner dans cette nouvelle enveloppe charnelle. L'affaire se passa quatre années plus tôt. L'esprit du membre de la Fraternité Carmin n'est pas mort, il hante le voleur de corps. Ce dernier, par contre, s'est vite adapté au contexte et à l'époque pour continuer ses travaux , autrefois interrompus à cause d'une horde de paysans superstitieux.

Et si...

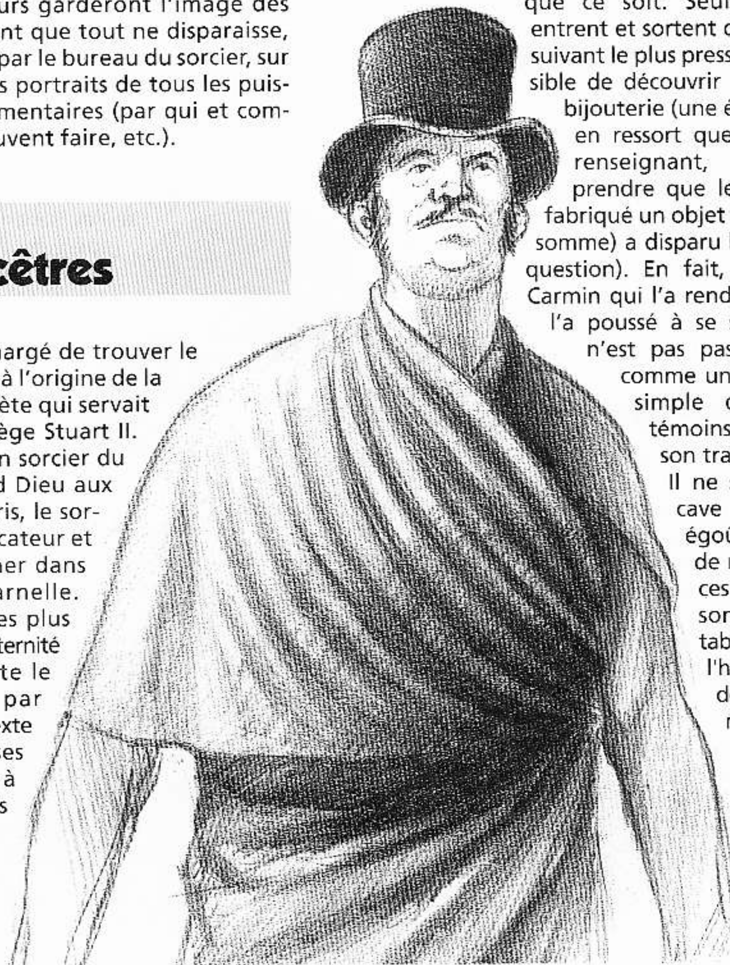
Les Frères Carmin ont de la concurrence. Une autre secte cherche à comprendre les buts de la confrérie, non pas pour les combattre mais pour les imiter et les surpasser. Or, la meilleure source de renseignement reste les investigateurs. Espionnés, écoutés, interrogés, ils vont se retrouver coincés entre les deux organisations (ou bien ils vont justement les opposer l'une à l'autre).

Tremblement de terre !

Quand les investigateurs retrouvent leur contact dans le *decorum* qu'ils ont choisi, ils sont pris dans un séisme assez fort pour que quelques murs se fissurent et que quelques lampadaires s'écrasent ici et là. Ce n'est pas la première secousse depuis un an, mais celle-là est déjà plus importante que les autres, et elles vont en s'amplifiant. Par contre, chose étrange, elles sont très localisées. Plus étonnant encore, on a remarqué ici et là des pluies de pierres. En prenant une carte, même approximative, il est possible de voir que les différents points de secousse et de chutes de pierres sont symétriques (parfois identiques). Ils forment un pentacle géant.

Le centre du monde

Le nexus du pentacle est une bâtisse appartenant à notre sorcier. C'est de là qu'il invoque des créatures chthoniennes qui provoquent un peu plus de morts à chaque fois. Bien sûr, si cela pouvait s'avérer utile, il est impossible de prouver quoi que ce soit. Seuls quelques serviteurs entrent et sortent du maléfique repère. En suivant le plus pressé d'entre eux, il est possible de découvrir qu'il se rend dans une bijouterie (une échoppe ou un bazar) et en ressort quelque peu fâché. En se renseignant, il est possible d'apprendre que le vendeur qui lui avait fabriqué un objet sur plan (pour une forte somme) a disparu la veille (avec l'objet en question). En fait, c'est l'esprit du Frère Carmin qui l'a rendu fou de terreur et qui l'a poussé à se suicider. Mais l'homme n'est pas passé inaperçu (il hurlait comme un dément) et il est assez simple de le retrouver. Des témoins permettent de refaire son trajet, jusqu'à sa demeure. Il ne s'y trouve pas, mais sa cave communique avec les égoûts. À quelques dizaines de mètres de chez lui, dans ces sous-sols, se trouvent son cadavre, pendu. Un tabouret jonche le sol, et l'homme s'est visiblement donné la mort de lui-même. À ses pieds se trouve une boîte à musique (l'objet qu'il a fabriqué). Il suffit de tourner la manivelle pour la mettre en marche.





La musique des ténèbres

La mélodie est cacophonique mais provoque deux choses. La première est une sorte de résonance, qui permet de trouver une autre boîte à musique. Cette dernière est précisément placée sur l'un des points de chute de pierres. Le second effet est de provoquer un séisme assez important. Les investigateurs peuvent se rendre compte que l'onde de choc se produit précisément sous leur pied, comme si la terre remuait. À partir de ce moment, le sorcier va se rendre compte qu'il y a des trouble-fêtes. Il va donc leur envoyer, non pas des hommes à lui, mais des créatures (de votre choix, en fonction du *decorum*) pendant que ses serviteurs accélèrent le renforcement du pentacle.
Pour information, le sorcier réincarné n'est responsable que des séismes. Les chutes de pierres sont le fait de l'esprit du frère carmin. Il n'est pas dans les plans de la fraternité d'invoquer des créatures chtoniennes et, du coup, il s'oppose au sorcier en abattant ses hommes à coup de pluie de pierres (avec plus ou moins de succès). Il pourra même aider les investigateurs, à moins qu'il n'apprenne qu'ils sont responsables de la mort de ses collègues. De même, il interdit à son voleur de corps de sortir de sa demeure, sous peine d'être lui aussi victime d'une averse minérale.

Et si...

Si les personnages activent eux-mêmes un grand nombre de boîtes à la fois, les créatures enfouies vont les considérer comme leur maître, ou plutôt leurs invocateurs. Ainsi, où qu'ils aillent, à moyen terme il y aura toujours un séisme de faible amplitude qui signalera la présence des monstres sous leurs pieds. Encore une malédiction à vaincre...

Retour à l'envoyeur

Il y a un moyen tout simple d'éliminer ce maléfique personnage. Il suffit de resserrer le pentacle autour de son domaine et de faire fonctionner l'une des boîtes à musique. Elle entrera en résonance avec toutes les autres, provoquant un terrible séisme. Deux solutions se présentent aux investigateurs. Soit ils le font eux-mêmes et il va falloir évacuer avant l'arrivée des créatures souterraines qui émergeront. Soit ils passent un pacte avec le sorcier désincarné pour qu'il déclenche toutes les boîtes en même temps. Au final, le corps et les deux esprits seront détruits.

Trame D : Parier sur la jeunesse

La dernière trame est très ancrée dans la campagne puisqu'elle donne la dernière destination des investigateurs, celle qui mène au chef de la Fraternité Carmin : Anthony Williams. La mission du quatrième sorcier est plus pragmatique. Son but est de contrôler les puissances économiques de la planète. Le second colis de drogue envoyé à la fin de la trame A lui était destiné. Pour le moment, il se contente de monter un groupe (suivant les *decorum*, une secte, un club d'affaire, etc.) de jeunes qu'il enverra de par le monde comme ambassadeurs. Il est à la tête d'une organisation à mi-chemin entre l'académie occulte et le camp de scouts. À noter qu'aucun des jeunes n'est drogué et qu'ils sont tous des futurs sorciers en puissance. Pour le moment, ils s'entraînent sur ce qui les entoure, c'est à dire leur ville (où qu'elle soit dans l'univers).

Suicide

Comment expliquer la vague de suicides dite mélancolique qui touche l'endroit où se rendent les investigateurs à la recherche de leur avant-dernier sorcier ? Déjà plusieurs jeunes gens se sont donné la mort, en général de façon aussi originale qu'horrible (suicide collectif par double ou triple pendaison, immolation, etc.). Le plus étrange c'est que les victimes de cette mode morbide sont des enfants de notables, de dirigeants, de puissants. Plus inquiétant, rien ne les prédestinait à de tels actes. La police locale recherche du côté d'une secte, mais en vain, et le contact des investigateurs n'en sait pas plus, si ce n'est que petit à petit la psychose s'installe.
En fait, nos apprentis-sorciers désignent une victime, se renseignent un minimum sur elle et s'immiscent dans son inconscient pour y dénicher des peurs, des phantasmes et des souvenirs qui peuvent être exploitables. Ensuite, ils rendent les rêves insupportables et tellement gênants que les cibles ne peuvent en parler. Puis, assez rapidement, ils suggèrent le suicide comme seule libération et, au moment où leur victime va passer à l'acte, ils suggèrent des morts affreuses.

Éléphant effervescent

Sitôt les investigateurs arrivés, les élèves du sorcier vont les prendre pour cibles (sur ordre, cela va sans dire). Se faisant, ils n'ont pas prévus deux choses. La première c'est que leurs petites manipulations ouvrent une porte totalement imprévue pour les Chiens de Tindalos. La seconde c'est que les investigateurs sont victimes d'un autre phénomène, contagieux dans certains cas : le décalage temporel. En gros, les jeunes gens vont s'attirer les foudres du temps, se faisant décimer un à un (ou survivre assez longtemps pour raconter aux personnages ce qu'ils ont vu, semant un peu plus le trouble). De plus, certains vont rester bloqués dans un décalage temporel au moment où ils manipuleront un rêve de personnage. Le résultat c'est qu'ils vont agir, parler, plus rapidement ou plus lentement que les autres.
La nature des attaques psychiques est assez simple. Si vos investigateurs ont de "sombres secrets", exploitez-le. S'ils ont croisé des PNJ sympathiques mais morts, ceux-ci reviennent, à l'instar des quatre premiers sorciers (Plimbertown, le retour). Et surtout, des Chiens de Tindalos. Ces derniers ne sont que des illusions (laissez-croire à vos joueurs qu'ils ont échoué à une aventure du but !).

Remonter la piste

Nous avons donc là une enquête avec de nombreux PNJ à gérer : des victimes encore en "travail" de la secte, des apprentis sorciers qui meurent tout aussi horriblement et qui prennent peur, leurs parents (des notables) qui rendent responsables les investigateurs s'il y a trop de morts, la police locale (prête à aider quiconque trouve une piste), et le quatrième sorcier, dans son coin, qui considère que perdre une partie de ses élèves n'est, après tout, qu'une sorte de sélection naturelle. Aux per-

sonnages de faire le tri au milieu des victimes et des autres. Une fois qu'un seul des jeunes magiciens aura parlé, il ne sera pas difficile de remonter jusqu'au sorcier. L'éliminer est un autre problème. Il ne craint pas les balles (il arrête le temps) ni les Chiens de Tindalos (c'est un peu le thème de la campagne d'ailleurs). Par contre, en fouillant chez un de ses élèves, on peut trouver le sortilège qui permet de pousser une personne à se donner la mort... Un juste retour de bâton.
Et comme par hasard, dans l'inconscient du sorcier, la personne la plus terrifiante n'est autre qu'Anthony Williams. Et ce dernier se trouve à... la suite le mois prochain. Par contre, les investigateurs apprendront, du coup, tout sur la Fraternité Carmin, ses buts et ses moyens (encore d'actualité puisque tous les sorciers, ou presque, ont mené à bien leur mission).

Révoquer un Chien de Tindalos

Ce sortilège coûte 4 points de Magie mais aucun point de SAN s'il réussit. Il doit être lancé par périodes fixées (lors de conjonctions précises), sinon il provoque exactement l'effet inverse à celui désiré : le chien est invoqué et impossible à éviter. Suivant les cas, il peut nécessiter un sacrifice (humain ou pas). Les six sorciers le connaissent par cœur mais refuseront, même sous la torture, de le révéler (ils préfèrent souffrir que de trahir Anthony Williams et de subir sa colère).
On le retrouve dans la version Atlante du Livre de Dzyan dans une version plus définitive (mais qui, elle, rend obligatoire le sacrifice de deux personnes). C'est celle que Lockwood possède. Il a dit qu'il donnerait aux investigateurs le moyen de les sauver, il n'a pas précisé à quel prix.

Conclusion

Vous êtes à la fin du quatrième scénario ? Bravo. À moins que vous ne jouiez vite et beaucoup, la fin doit être déjà parue dans le dernier Backstab : l'affrontement ultime et la délivrance. Si les investigateurs ont rempli toutes les missions, Lockwood les félicite et leur octroie une petite pause bien méritée en attendant le prochain round.

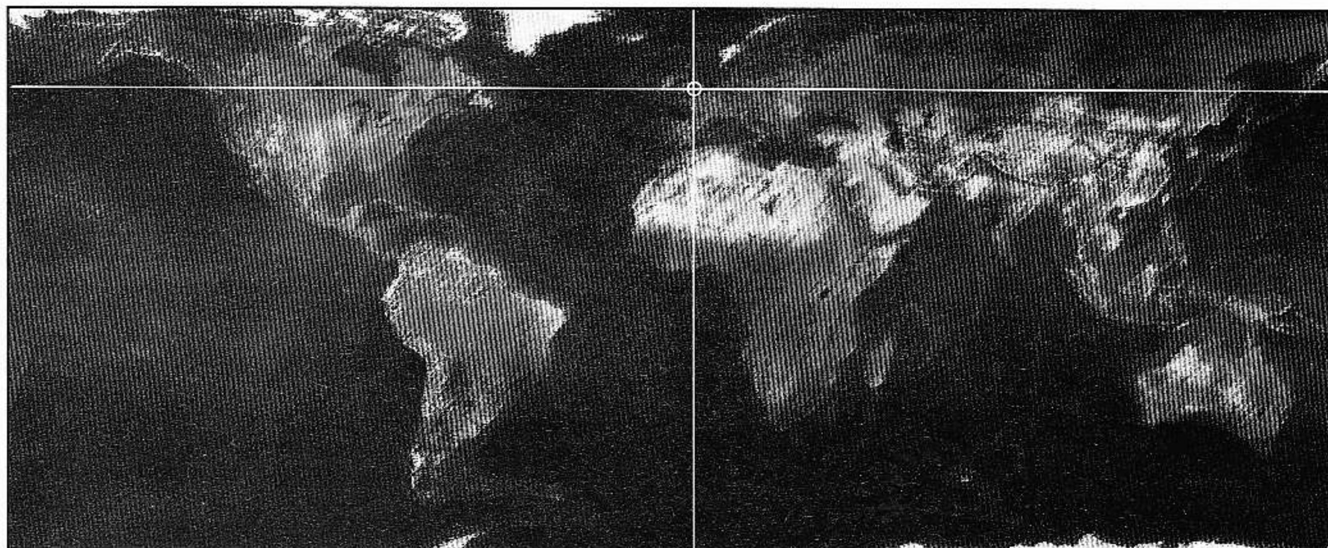
Les Decorum

Voici à présent quatre decorum. Vous y trouverez la description complète du sorcier, de son repère et de sa place dans cet univers. Ses points forts et ses points faibles sont autant de pistes à exploiter et à intégrer dans les trames. En utilisant différents suppléments pour *L'Appel de Cthulhu*, vous enrichirez considérablement ces univers. Au travail !

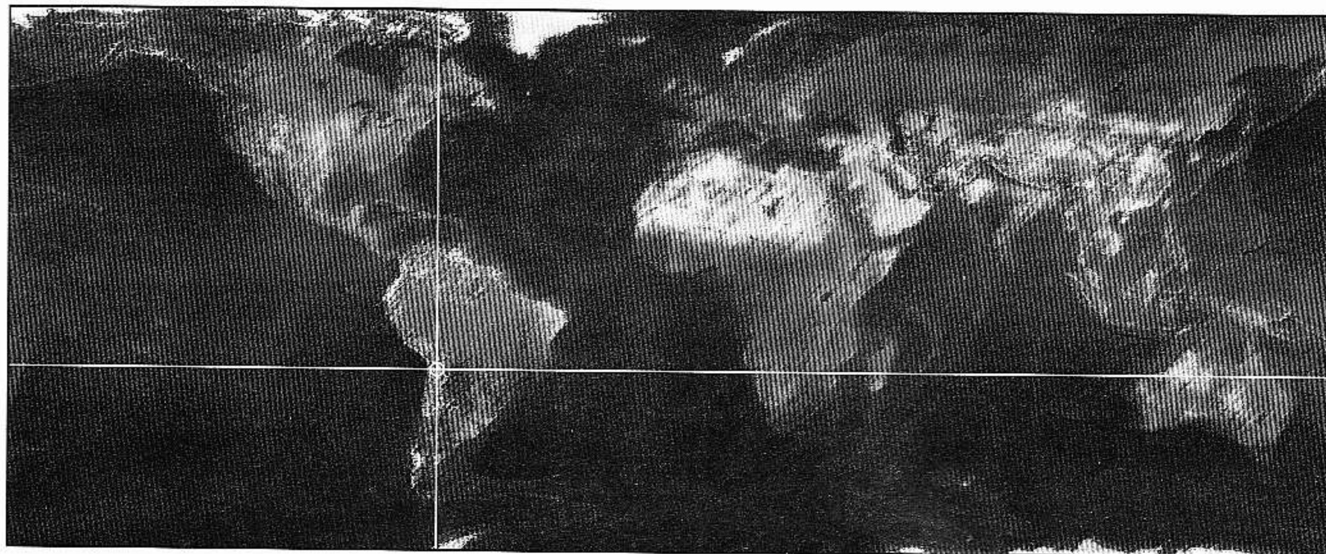
Decorum 1 : Londres

Références utiles : *Le Guide de Londres*, ou *Cthulhu by Gaslight*,ou *Dracula* de Coppola.

Sir Hammet Fowley est l'un des tous premiers lobbyistes traînant à Londres. Second d'une famille noble, il a beaucoup voyagé, fait ses études en Amérique, où il a appris officiellement les affaires, secrètement la sorcellerie. C'est un mondain de charme qui profite de la vie et qui gagne beaucoup d'argent en utilisant son réseau de relations pour faire basculer le parlement dans un sens ou dans l'autre. Manipulateur d'hommes, c'est aussi un tombeur de femmes. Il n'est pas marié mais on lui connaît au moins trois maîtresses, quelques courtisanes entretenues et au moins un fils illégitime (parti chez une nourrice en Écosse). Il est aussi connu (mais personne n'en parle en sa présence) pour ses violentes colères (il bat ses compagnes au point d'en avoir déjà tuée une).
Il passe sa vie entre le club d'aviron dont il est le principal mécène (les King's Proud), l'American Club, les Carlton Club, le St Stephen's Club et sa résidence de Park Lane. Sa profession l'oblige à fréquenter tous les milieux d'affaire (mais pas toutes les classes sociales).
C'est dans sa grande demeure, gardée par une dizaine de domestiques on ne peut plus fidèles, qu'il pratique ses activités occultes. Notamment dans ses immenses caves dont certaines donnent sur le Londres souterrain (reportez-vous à la page 52 du *Guide de Londres* pour en savoir plus). Seuls trois serviteurs y ont accès et possèdent une clef. Son antre est divisée en deux parties. Dans la première, il lui arrive de







recevoir de rares visiteurs (pour y jouer les voyants d'opérette mais diablement efficace), dans la seconde (plus grande) il s'adonne à la magie noire, torturant et sacrifiant à loisir (et montrant son véritable visage).
Pour faire son sale travail, il lui arrive d'envoyer son majordome et bras droit, Angust, qui fait appel au service d'une bande de malfrats traînant dans Poplar, connue pour être "les hommes de l'Irlandais". Leur chef Marsh O'Connor est une brute superstitieuse mais qui a peur du Lord et qui obéit à tous ses ordres sans poser de questions. Il a déjà tué plusieurs fois pour lui. Par contre, les hommes de l'Irlandais sont en guerre ouverte contre une autre bande menée par le "Prêcheur", qui soupçonne O'Connor d'avoir vendu son âme au diable. Les deux bandes peuvent rallier d'autres groupes et compter de part et d'autre au moins cinquante hommes. Ils ont des indicateurs dans toute la ville et sont vindicatifs.

Sir Hammett Fowley

Trente-huit ans, dilettante lobbyiste et sorcier à ses heures.

FOR : 15	CON : 13	TAI : 13	INT : 17	POU : 30
DEX : 15	APP : 17	EDU : 20	SAN : 40	PV : 14

Bonus aux dommages : +1d4
Armes : Une simple canne ferrée.
Compétences : Art 50%, Arts martiaux (boxe anglaise) 60%, Astronomie 50%, Baratin 70%, Bibliothèque 60%, Chimie 45%, Conduire automobile 60%, Crédit 70%, Dissimulation 60%, Droit 60%, Langues Étrangères (3 de votre choix) 60%, Marchandage 50%, Mythe de Cthulhu 45%, Monter à cheval 50%, Occultisme 70%, Persuasion 40%, Psychologie 40%, T.O.C. 50%.

Sorts connus : 10 sorts de votre choix (dont celui de contrôle du temps et de révocation des Chiens de Tindalos), de préférence rapides et violents.

Le contact des investigateurs à Londres est un détective du nom de Stuart Croft, travaillant essentiellement sur des affaires de mœurs dans la haute société. Il dirige une petite agence discrète mais réputée qui aide parfois la police en donnant accès à des fiches signalétiques, la grande fierté de Croft. Lockwood le paye grassement depuis des années pour qu'il garde un œil sur Sir Fowley, tâche qu'il accomplit de façon routinière. Notez que lui, ou ses hommes, ont été repérés depuis longtemps par le sorcier. Croft aidera les investigateurs uniquement pour la bonne cause (il faut le convaincre).

Decorum 2 : Bolivie

Références utiles : *Les Contrées du Rêve.*

Oruro (3706 m d'altitude) est déjà une ville importante dans les années vingt. Au nord du lac Poopo (aux eaux étrangement troubles), elle constitue un carrefour commercial important au cœur d'une région minière vitale. On y accède facilement par le train. C'est une ville civilisée dont les hôtels ont l'électricité et l'eau courante, et dont l'université (déjà trentenaire) est une référence dans toute l'Amérique du Sud. On compte aussi une bibliothèque religieuse fondée par des Jésuites en 1754. Par contre, dès qu'on s'éloigne un peu de la ville, on se retrouve dans les grands bassins nus de l'altiplano (une végétation basse et rare, des lamas qui crachent quand pas contents, et des grandes propriétés terriennes appartenant à de grandes familles Indiano-Espagnoles). Ce sont elles qui assurent la police, la justice et la sécurité dans un pays où le gouvernement est renversé une fois par an. Niel O'Connell vit bien ici, dans une ancienda à vingt kilomètres à l'Est d'Oruro, à la fin d'une petite route zigzagant entre les roches levées et passant par un village (sous le contrôle du sorcier et dont l'église est ornée d'étranges humanoïdes à têtes animales) baptisé Estancia Segarra. Il lui arrive parfois de passer à Oruro, mais le reste du temps il se trouve dans sa chambre à dormir. En effet, le véritable domaine d'O'Connell est onirique et se trouve à Golthoth (prononcer GOL-Soss sinon ça fait vraiment trop Golgoth). Depuis les ruines, il intervient sur le monde réel, utilisant la puissante magie des dieux-rois. Comme une toile d'araignée, il étend son pouvoir sur toute la région, approchant peu à peu

d'Oruro (son but). Tous les fermiers dégénérés de la région l'appellent le Maître des Nuits et lui obéissent fanatiquement. C'est un despote sans morale aucune et qui aime s'amuser avec ses proies. Sa technique est terrifiante puisqu'il oblige ses victimes, chaque nuit un peu plus, à le rejoindre dans la ville onirique en ruine. Là, il joue avec elles, envoie des monstres à leur poursuite, etc. Avec le temps, les rêves sont de plus en plus réels au point que le dernier en est même mortel. De plus, l'emprise est telle que la victime du sorcier peut se retrouver à Golthoth alors qu'elle ne dormait pas ! Par contre, rien n'interdit à la cible d'agir aussi de son côté.
Les grandes familles voisines n'apprécient pas sa présence et ont déjà envoyé un prêtre pour l'exorciser (ce qui l'a fait beaucoup rire). Le prêtre en question est dans l'église d'Estancia Segarra et sculpte à présent lui-même les effigies à tête animale. La famille Ordonnez, ne renonce pas à le combattre et interdit, *manu militari*, à ses hommes d'approcher de leur domaine.

Niel O'Connell

Trente-sept ans, dormeur actif.

FOR : 13	CON : 12	TAI : 15	INT : 13	POU : 30
DEX : 13	APP : 11	EDU : 20	SAN : 35*	PV : 12

*O'Connell ne fait plus vraiment la différence entre les Contrées et notre univers.

Bonus aux dommages : -
Armes : Anthropologie 20%, Archéologie 40%, Bibliothèque 30%, Dissimulation 40%, Droit coutumier 20%, Histoire naturelle 40%, Langues étrangères (2 langues des Contrées) 80%, Mythe de Cthulhu 35%, Occultisme 70%, Rêver 80%, Savoir Onirique 80%, T.O.C. 90%.

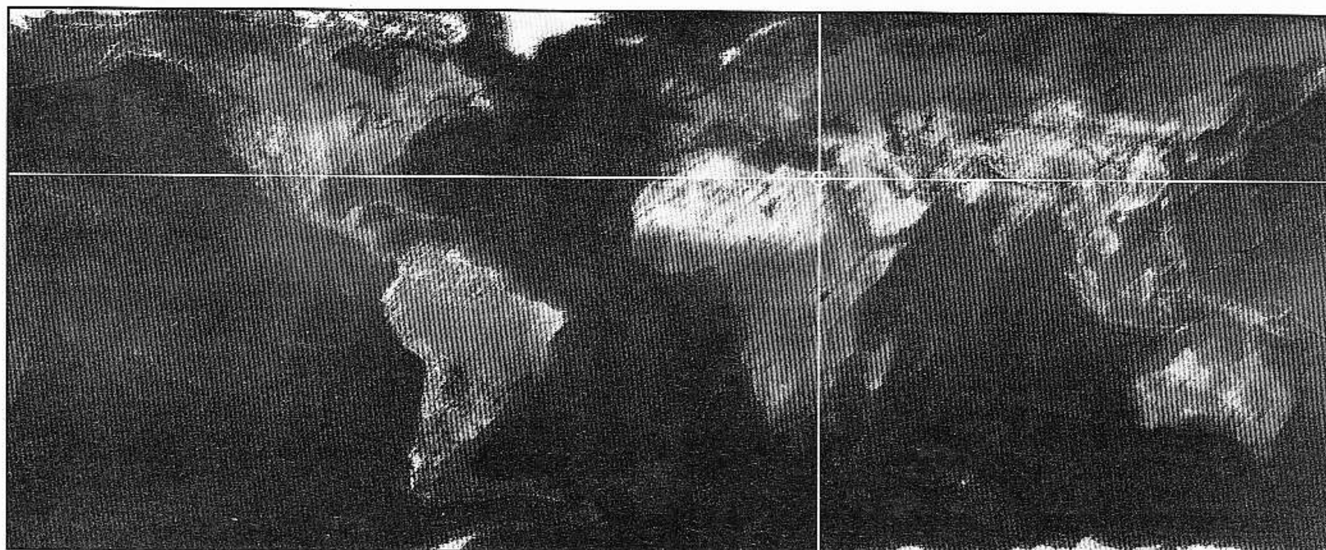
Sorts connus : 5 sorts au choix, y compris la révocation des Chiens et le contrôle du temps. Invoquer un Blupe, Invoquer une ombre, Invisibilité, Horrible malédiction de Cerrit.

Le contact des investigateurs sur place se nomme Maria Lopez. C'est une géologue de cinquante ans travaillant à l'université d'Oruro, et qui connaît parfaitement la région. Elle a déjà croisé O'Connell mais ne sait rien de lui si ce n'est qu'il lui a interdit l'accès de ses mines (c'est là qu'il pratique la magie dans notre monde et qu'il peut sacrifier des gens en toute impunité. Si elle est tuée, sa fille (une aide bibliothécaire et future nonne) prendra la suite. Elle souffre des assiduités nocturnes du sorcier et le déteste au point de vouloir le tuer.

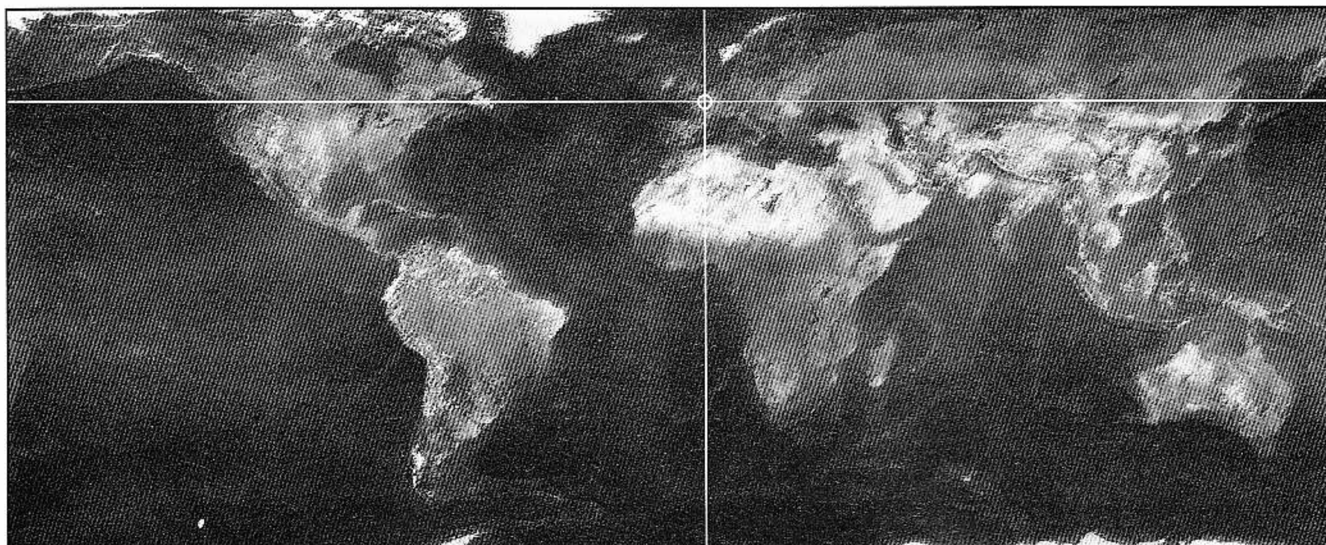
Decorum 3 : Le Caire

Références utiles : *Le Guide du Caire*, *Indiana Jones*, *La Momie*, etc.

Le Révérend Spencer vit en fait à Alexandrie et tient l'école baptiste rénovée (une obédience protestante très locale). Tous les anglo-saxons, les allemands et les quelques français restant y placent leurs enfants, tant l'éducation y est stricte mais bonne. Quand il en sort, Spencer est toujours entouré d'enfants qui piaillent autour de lui et affiche un visage bienveillant. Et c'est tout à fait normal puisqu'il n'est pas le sorcier que les investigateurs recherchent. Cet homme n'est qu'un simple pantin manipulé par le véritable George Spencer, directeur administratif de l'école et, officiellement, homme d'affaire américain et grand mécène. Son nom d'emprunt, Phil Ryberg, n'est connu que d'Antony Williams lui-même. Il passe sa vie entre l'école, sa demeure attenante et sa résidence dans le désert ouest. Dès qu'il verra les investigateurs tourner autour de son homme de paille, il va faire appel à des alliés surprenants : la colonie de Profonds qui hante les parties immergées des catacombes.
Ensuite, il s'assurera que personne ne le suit et filera vers son domaine privé, une oasis récemment remise en état grâce à lui. Là, il peut s'adonner à tous ses vices et se comporter en tyran. Sur place, il a découvert les ruines d'une tombe dont il sait qu'elle emprisonne une créature de cauchemar, très puissante psychiquement, au point que tout le monde pense que la région est hantée. Le but de Spencer/Ryberg est de libérer la chose tout en canalisant sa terrible énergie.







Mais une faction locale s'y oppose. Pour le commun des mortels, il s'agit de nomades du sud, montés pour faire le commerce d'esclaves (ou du kidnapping quand il s'agit d'européens). Officieusement, ce sont les derniers représentants de la race des hommes-serpents, gardiens des tombes maudites du désert. Comme les recherches de Spencer avancent rapidement, les hommes-serpents ne vont pas hésiter à s'allier avec les investigateurs pour l'arrêter.
Le contact des personnages sur place se nomme Lord Fairfax, ingénieur agricole et grand chasseur devant les dieux. Ce jeune homme n'a que faire de la pousse du grain, il passe son temps entre les safaris et les clubs privés (où il peut parler de ses safaris). La petite croisade des investigateurs ne l'intéresse qu'à partir du moment où on lui présente l'affaire sous l'angle de la chasse (au sorcier).

Spencer / Ryberg

Trente-neuf ans, homme d'affaires affairé

FOR : 12	CON : 12	TAI : 13	INT : 13	POU : 30
DEX : 17	APP : 11	EDU : 19	SAN : 50	PV : 12

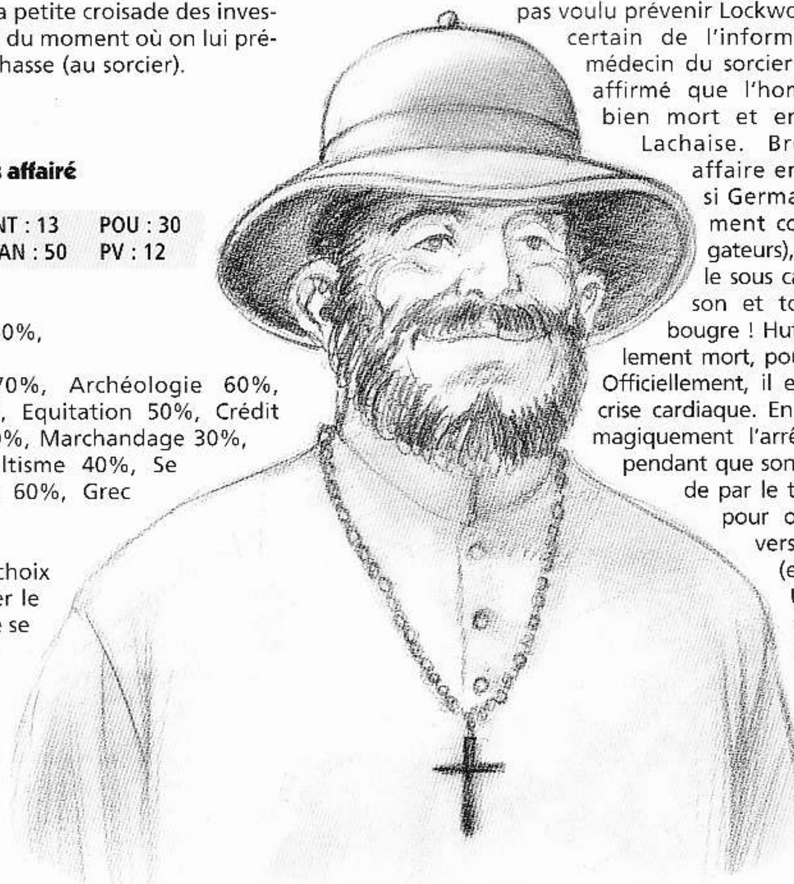
Bonus aux dommages : -
Armes : pistolet de petit calibre 50%, fusil à éléphant 40%.
Compétences : Astronomie 70%, Archéologie 60%, Bibliothèque 55%, Chimie 30%, Equitation 50%, Crédit 30%, Discrétion 60%, Histoire 70%, Marchandage 30%, Mythe de Cthulhu 40%, Occultisme 40%, Se cacher 55%, T.O.C. 70%, Latin 60%, Grec 50%, Arabe ancien 60%.

Sorts connus : 5 sorts de votre choix dont un permettant de manipuler le temps et le second permettant de se prémunir des Chiens de Tindalos.

Decorum 4 : Seymour - Hutchinson

Références utiles : *Dark Earth, Le Guide des Années Folles, Mad Max, Jules Vernes* et *Hell on Earth*.

Ce dernier *decorum* est très spécial.
Germain de la Grange fut le serviteur zélé de Lockwood durant tous ses périples européens. Il accueille donc les investigateurs comme des amis dans sa petite mais confortable demeure parisienne. Par contre, il a d'étranges nouvelles : Hutchinson est mort il y a vingt jours à présent. Il n'a pas voulu prévenir Lockwood avant d'être certain de l'information, mais le médecin du sorcier lui a lui-même affirmé que l'homme est mort, bien mort et enterré au Père Lachaise. Bref, c'est une affaire entendue, même si Germain pense (sûrement comme les investigateurs), qu'il y a tentacule sous caillou. Et il a raison et tort à la fois le bougre ! Hutchinson est réellement mort, pour mieux revenir. Officiellement, il est décédé d'une crise cardiaque. En fait, il a simulé magiquement l'arrêt de son cœur pendant que son esprit voyageait de par le temps et l'espace pour ouvrir une porte vers notre futur (enfin... le sien). Une fois le portail ouvert (sur la crypte où il gît), il s'en est retourné vers son corps pour repassé par le passage, mais cette fois phy-



siquement. Actuellement, l'homme est donc tantôt dans le Paris des Années Folles, tantôt ailleurs...
Cet ailleurs est notre monde en 2050 : suite à une invocation réussie d'un Grand Ancien (dont le nom qui ne doit pas être prononcé a été oublié), une explosion thermonucléaire a soufflé le peu de vie qui restait sur terre. On lui avait dit que Super Phenix n'était pas comestible ! Bref, le peu de survivants se remet de la catastrophe dans un univers steam-punk plein d'engrenages, de machines à vapeur et de monstres libérés par la quasi-disparition des humains (il y a de tout et beaucoup, n'hésitez pas à exagérer mais faites abstraction des pertes de SAN car les personnages ne sont plus dans la logique de l'horreur cachée, mais plutôt dans l'optique de survivre en tirant sur tout ce qui bouge). Tout n'est qu'anciennes villes industrielles en ruine. Le sorcier arrive comme un sauveur et opère un odieux trafic, apportant de la nourriture de son monde d'origine en échange du pouvoir absolu et des réserves d'or inutilisées. Bien sûr, il ignore que tout cela est radioactif (il est sorcier, pas savant) mais a cumulé un premier trésor que ses serviteurs (des amis qui viennent prier dans la crypte avec des paniers de nourriture et qui ressortent avec des sacs remplis d'or) cachent sur ses ordres. De là, il dirige toutes ses opérations, se servant du monde dévasté comme nouveau repère. Dans le cadre de la Trame A, la fête organisée le sera dans le futur, avec les chefs de clans qui viennent voir à quoi ressemble ce grand et inquiétant sorcier. En ce qui concerne la Trame D (l'école de jeunes sorciers), les cours auront lieu dans l'autre monde aussi. Si les investigateurs fouillent la crypte et ouvre le tombeau d'Hutchinson, ils trouveront un cadavre lui ressemblant (un acteur assassiné dont la disparition est signalée dans les gazettes). Par contre, s'ils cherchent plus loin dans la crypte, un passage secret mène à ce fameux univers (1/1d6 SAN pour voir à quoi va ressembler la terre). Là-bas, les armes sont délirantes, tout est dévasté, exagéré, mortel (enfin... pas trop, ça serait bête non ?). Sur place (nul ne sait vraiment sur où et quand donne la porte), un clan, dirigé par un certain Howard Slater s'oppose déjà au sorcier et lui fait une guerre sans répit. Hutchinson s'est installé avec ses serviteurs dégénérés dans une sorte de manoir gothique imprenable, en haut d'une falaise donnant sur une mer goudronneuse.
Si les investigateurs n'arrivent pas à le tuer pour une raison ou une autre, il est toujours possible de le bannir en fermant la porte à coups d'explosifs. Il reviendra grâce à sa magie, mais dans longtemps et il ne sera pas content.



Et si...

En fonction de chaque *decorum*, vous offriez à vos investigateurs la chance de découvrir un livre maudit ou un objet magique étonnant ? Les quatre individus qui nous occupent restent des sorciers, et sont particullièrement puissants...

Seymour Hutchinson

Trente-neuf ans, voyageur temporel.

FOR : 10	CON : 14	TAI : 11	INT : 18	POU : 40
DEX : 15	APP : 10	EDU : 18	SAN : 25	PV : 12

Bonus aux dommages : -
Armes : fusil à gaz 50%, couteau large 40%.
Compétences : Archéologie 35%, Arts martiaux 45%, Bibliothèque 65%, Biologie 45%, Discrétion 55%, Histoire future 45%, Ecouter 65%, Mécanique 75%, Mythe Cthulhu 45%, Psychologie 55%, Suivre une piste 30%, T.O.C. 78%.
Note : pour paraître encore plus impressionnant, le sorcier s'est fabriqué une fausse main mécanique et ne quitte jamais une paire de lunettes à antennes.

Sorts connus : 7 sorts de votre choix dont un permettant de manipuler le temps et le second permettant de se prémunir des Chiens de Tindalos. Vous trouverez le détail de ces sorts dans le second chapitre de ce scénario (pour le moment, les joueurs n'en ont pas besoin).

Conclusion

Bon. Un sacré travail en perspective pour vous donc. Courage, ce type de trame modulaire apporte une réelle liberté aux joueurs qui peuvent faire ce qu'ils veulent tout en continuant à évoluer au sein d'une histoire fixée mais non rigide.
Et puis... au bout de quatre scénarios, imaginez la tête qu'ils vont faire en apprenant que leur mentor, le professeur Lockwood, a disparu corps et bien...

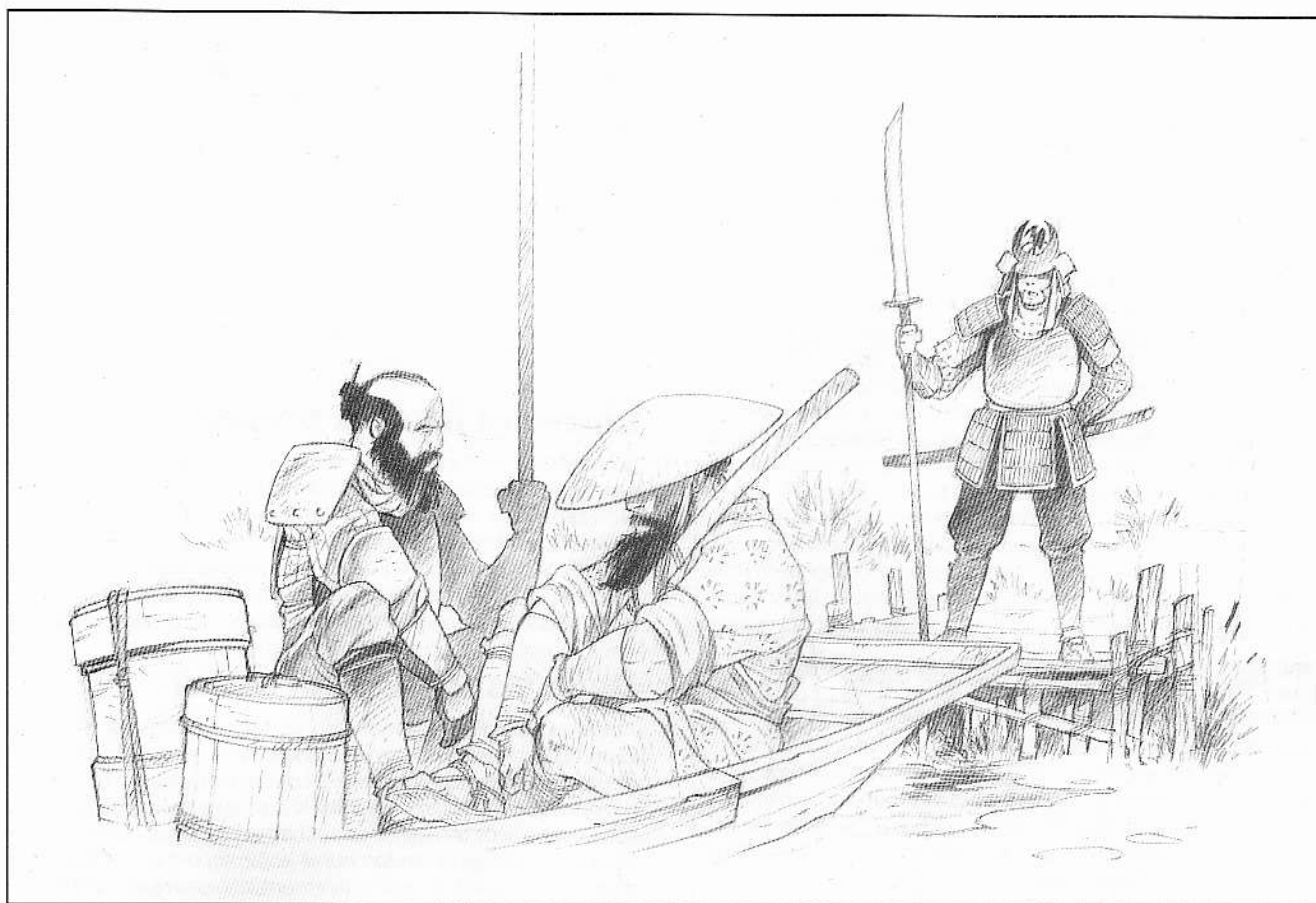
À suivre...

Auteur : Benoît Attinost
Illustrations : Emmanuel Michalak

Campagne
L5A (1/3)

Et les champs se couvriront de morts

Première partie d'une campagne comprenant trois aventures, ce scénario pour L5A est jouable par trois à cinq personnages de rang 1 ou 2. Tous les clans sont acceptés et les circonstances dans lesquelles vont se dérouler les événements risquent de plonger vos PJ dans le plus grand désarroi. Une aventure historique...



Synopsis

Attention, ce scénario se déroule dans les jours, voire les heures, qui suivent le coup d'État du scorpion. Les personnages doivent donc être créés en connaissance de cause (l'avenir des Akodo et des membres du clan du Scorpion dans leur ensemble est fortement compromis par la suite). Cette petite campagne en trois parties commence sur la route maritime des tentacules, au moment où les personnages aperçoivent le continent.

Ce que les Grues connaissent de la situation

Le coup d'État du Scorpion vient d'avoir lieu, mais dans cette contrée, très éloignée des affaires courantes de Rokugan, les nouvelles arrivent au compte-goutte et sont plutôt confuses. Selon les dernières informations, les Crabes et les Scorpions ont tenté d'éliminer l'Empereur avec l'aide de traîtres Lion. On sait que le coup d'état a échoué mais nul ne sait où est l'Empereur.

Pourquoi en sont-ils arrivés là ?

Les PJ sont des émissaires qui ont été envoyés par leur clan respectif pour offrir propositions d'alliances et cadeaux au Daimyo du clan de la Mante. La rencontre avec ce dernier s'est bien déroulée si l'on excepte ses sautes d'humeur incompréhensibles. C'est avec l'impression d'avoir bien rempli leur mission que les PJ s'apprêtaient à regagner le continent.

Introduction

Voilà plusieurs jours, voire plusieurs semaines que vous naviguez sur ce petit navire affrété par des commerçants de la Mante. Ce voyage qui devait durer à peine soixante-douze heures s'est transformé en cauchemar lorsqu'une tempête mémorable s'est levée. De mémoire de marin de la Mante, on n'avait jamais vu cela. Lesdits marins ont lutté comme des beaux diables pour tenir le bateau à flot et, par la suite, pour retrouver la route du continent. Des pertes nombreuses sont à déplorer et les blessés se comptent sur les doigts d'une main. Il doit rester à peine dix marins valides, sans compter le capitaine, un Heimin du nom de Togu, et les PJ. Tous se félicitent d'être encore en vie, mais les marins pleurent et prient pour les disparus. C'est dans une ambiance de fin du monde que se lève ce début d'aventure. Pourtant, le ciel est beau et le temps clément. Petit à petit, les formes du continent grossissent et les personnages peuvent rapidement se rendre compte (s'ils connaissent la région ou ont une bonne connaissance théorique de la géographie de Rokugan) qu'ils ont à peine dérivé de leur route d'origine : ils vont accoster entre le palais des Daidoji et le village de l'aimable voyageur, dans une petite crique que le capitaine connaît (si on lui pose la question sur sa bonne connaissance de la côte, il reste évasif, et pour cause : il a trafiqué armes et opium dans la région dans sa jeunesse...).

Caractéristiques des PNJ

Les gobelins (10) : rien de spécial ici. Ils sont sales, lâches et complètement excités d'avoir réussit à s'enfoncer si loin dans Rokugan. Leur alliance avec les Crabes les étonne un peu mais ils ne cherchent pas vraiment à comprendre ce qui se passe. Finalement, se faire crier dessus par un Crabe est tout de même plus sympa que suivre les ordres d'un Oni ou d'un Ogre.

La patrouille du Crabe (3) : ces guerriers sont des fanatiques au service de Hida Kisada et ont accueilli l'alliance avec l'Outremonde comme un ordre tout à fait normal. La proximité avec les Oni ont eu un effet déplorable sur leur mental : ils sont presque fous. Mais leur physique y a gagné : ils sont plus résistants et plus solides. Ce sont les guerriers de demain...

Les insoumis (5) : ils savent qu'ils vivent ici leurs derniers jours. Isolés parmi leurs propres frères, ils espèrent que leur mort viendra du combat et non pas de la nécessité de se faire seppuku pour avoir discuté les ordres de leur supérieur. Ils seront de fidèles compagnons de combat, mais pour ce qui est de la discussion le soir au coin du feu, il ne faudra pas trop leur en demander.

Caractéristiques des PNJ

Aucune caractéristique chiffrée n'est donnée puisque ce scénario est amené à être joué par PJ de niveaux très différents. Servez-vous donc des quelques descriptions qui suivent pour concevoir des ennemis à la mesure de vos joueurs.

Daidoji Kunan : ce jeune guerrier Grue de rang 1 (Daidoji) est nerveux et incapable de contrôler sa haine des Lions et des Scorpions. Il est armé d'un Naginata et d'un Yari et porte une armure légère. Il méprise tous ceux qui ne sont pas du même Clan que la Grue, ainsi que les membres les moins guerriers de son propre Clan. C'est un adversaire valeureux mais tellement facile à manipuler que les personnages Scorpions risquent de bien s'amuser avec lui. Faites tout votre possible pour qu'il ne meurt pas dans ce scénario, vous en aurez besoin par la suite.

Daidoji Nasoko : Nasoko ressemble à une Grue de fer comme les autres mais est en fait un diplomate hors pair. Sous ses dehors de guerrier vétéran (rang 3), il cache une âme de manipulateur. La façon dont il se débarrasse des personnages joueurs est un cas d'école : il fait disparaître des témoins de ce qui va se passer dans son palais tout en essayant de les utiliser pour retarder l'attaque des Crabes. S'ils survivent et sont à nouveau confronté à lui, il sera tout sourire et les accueillera comme des héros, pour mieux les enfoncer encore par la suite. Il a l'âme d'un "méchant" même s'il n'en a pas les motivations maléfiques.

L'histoire jusqu'à présent

Pendant leur "éviction" involontaire des affaires politiques de Rokugan, les Scorpions ont attaqué Otosan Uchi lors de ce que les historiens appellent déjà le "coup d'état du Scorpion" (voir à ce sujet la boîte *Otosan Uchi*). Les Scorpions ont perdu et les Crabes sont décrédibilisés. Sans parler des Akodos qui se séppukutent à tire-larigot. Mais les PJ n'en savent rien et les individus qu'ils vont rencontrer à peine plus. Pour ceux qui ont demandé le chaos, ne quittez pas...

De la visite au petit matin

Tandis que les marins s'activent pour aborder dans la petite crique les PJ particulièrement observateurs pourront se rendre compte qu'ils ne parviendront pas à atteindre la côte avant qu'un navire battant pavillon Grue ne les aborde. Plus le bateau s'approche et plus la situation devient tendue : c'est un navire Daidoji et les hommes à bord, pour la plupart des samouraïs en arme, ont bandé leurs arcs d'un air menaçant. Il sera visiblement nécessaire d'écourter les manœuvres et de ralentir très sensiblement l'allure. Même si les personnages joueurs refusent, le capitaine obtempèrera à cet ordre "non dit" et se rangera rapidement aux côtés du navire Grue. Quelques secondes après, un Daidoji de grande taille et de fière allure prend pied sur le bateau, accompagné de trois gardes du corps. Ce sont toutes des Grues de fer. L'homme se présente comme étant Daidoji Kunan et demande aux personnages leurs papiers d'identité. Il sera on ne peut plus sec et ne justifiera pas de sa conduite. Si on demande à parler à un supérieur, il annoncera que le bateau des PJ est dans une zone de guerre et qu'il est la plus haute autorité présente sur le bateau. Après avoir consulté les papiers de chacun, il partagera les PJ en trois groupes, non sans les avoir fait monter préalablement sur son bateau. Le capitaine Heimin reçoit l'ordre de suivre le bateau Grue jusqu'à la capitale des Daidoji.



L'arrivée des insoumis

Après ces quelques événements horrifiques, les PJ seront confrontés à une rencontre encore plus éprouvante pour les nerfs. De la nuit noire surgit tout à coup un groupe de cinq guerriers Crabe en armure. D'apparence, ils sont en encore plus sale état que ceux de la patrouille : leurs armures lourdes sont sales, tachées de sang et couvertes d'une sorte de mucus jaunâtre. Plusieurs d'entre eux portent à la ceinture des têtes de gobelins fraîchement coupées et l'un d'entre eux porte même sur son dos le corps d'un samouraï coupé en deux. Leurs yeux sont glacés comme de l'acier et ils ne se jettent pas immédiatement sur les PJ: ils se contentent de les observer longuement, les muscles bandés et les armes prêtes à l'emploi. Aux PJ de savoir ce qu'ils vont faire. À partir de ce moment précis, tout peut arriver dans ce scénario : les PJ peuvent considérer les Crabes comme des ennemis (dans leur ensemble) ou tenter de séparer le bon grain de l'ivraie. Quant à remplir la mission que Daidoji Nasoko leur a donnée... Ce ne sera pas une mince affaire.

Les Crabes que les PJ viennent de rencontrer sont dirigés par Hida Aka et ont faits sécession avec leur leader. Tous ont promi de se faire seppuku mais pas sans avoir détruit toutes les créatures de l'Outremonde qui peuvent leur tomber sous les pattes. Pour eux, leur vie est déjà terminée mais ils croient dur comme fer qu'ils ont été trahis par leur propre Daimyo. Son alliance avec l'Outremonde a certes jeté un froid dans les rangs des guerriers du Crabe, mais la plupart ont suivi les ordres, imperturbablement. Ils se rendront compte, bien plus tard, de leur erreur. Saleté de lendemain de cuite...

•Les Grues (tous types) seront accueillies à bras ouverts, comme s'ils étaient des amis de longue date. Ce sont les seuls qui seront mis au courant des dernières nouvelles (voir encadré).
•Les Lions, les Crabes et les Scorpions seront confinés dans leur cabine. Ils seront considérés comme des "invités" et seront nourris du mieux possible mais, pour parler crûment, seront emprisonnés dans le bateau (la porte de leur cabine sera fermée à clé). Ils seront chacun placés dans une cabine séparée.
•Les autres seront laissés libres de se déplacer sur le bateau, mais n'auront le droit de voir ni les "invités" enfermés dans leur cabine, ni les Grues qui discuteront avec Daidoji Kunan. Ces derniers pourront leur parler, s'ils le font discrètement et avec finesse.

Le voyage va durer à peine huit heures et les susceptibilités seront donc à peine écaillées. Dès leur arrivée au palais de la famille Daidoji, ils se rendront tous compte que l'heure est grave : des soldats arpentent les quais en tous sens, les Heimin amassent munitions pour les arcs et nourriture pour les soldats, tandis que de puissants shugenja éclairent d'un feu magique le pont des marées encore inondé. Quelque chose de terrible semble se préparer.

Un pays en guerre

La nuit est tombée depuis au moins deux heures et le ciel, très clair, laisse passer la lumière venant de la lune, baignant la ville dans une lueur blafarde qui donne un air fantomatique à la scène.

Daidoji Kunan emmène les PJ dans un poste avancé, un peu à l'écart de la ville, encore plus près du pont des marées. Il les "livre" à son supérieur, un certain Daidoji Nasoko. Ce dernier se présente de façon beaucoup plus diplomate que son sanguin compagnon. Au fur et à mesure qu'il parlera, on pourra d'ailleurs le voir devenir de plus en plus gêné par la tournure que prend la conversation. Daidoji Nasoko dira aux personnages que la situation est grave puisqu'un groupe de "rebelles" composé de membres du clan du Crabe, du Lion et du Scorpion ont attenté à la vie de l'Empereur. Il précisera que, selon lui (il ment), ces individus sont sans doute des Ronins, voire des Oni déguisés pour jeter le discrédit sur ces trois Clans. Des éclaireurs ont signalé la présence de troupes du Crabe fortement armées et Daidoji Nasoko propose que les PJ servent d'émissaires aux forces de la Grue afin d'éviter tout conflit armé. Le pont des marées sera de nouveau accessible dans quatre heures et il souhaite que l'affaire soit réglée préalablement. Il propose aux PJ une barque afin qu'ils puissent traverser au sec le bras de mer. Ils ne pourront s'empêcher d'accepter...

Les éclaireurs en question sont en fait un petit groupe de combat, dont seuls deux individus sont rentrés (bien que blessés). L'un des deux est mort au bout de quelques minutes (à cause de ses blessures) et l'autre au bout de huit heures, rongé par un mal inconnu. Ils sont tout de même parvenus à expliquer qu'ils sont tombés dans une embuscade tendue par des membres du clan du Crabe aidés par... des Onis. Daidoji Nasoko s'est bien gardé d'ébruiter ces dires, mais souhaite avoir une confirmation rapide.

Daidoji Nasoko expliquera aux PJ que leur départ doit être rapide et discret car les autres membres du clan ne sont pas tous aussi pacifistes que lui. En fait, il leur demandera d'aller vite pour qu'ils ne puissent pas se poser trop de questions sur la dangerosité, voire sur l'intérêt même, de cette affaire.

Ce que les joueurs peuvent faire...

Pour les PJ, plantés jusqu'au cou dans une affaire qui les dépasse un peu, l'issue est relativement difficile à entrevoir. Dans moins de trois heures, les forces du Crabe déferleront sur le palais des Grues de fer. Les PJ peuvent-ils empêcher que cela arrive ? Je ne vous cache pas que cela va être dur, très dur.



Petite barque prend l'eau

Malgré le titre de ce chapitre, le bateau prêté par Daidoji Nasoko est de bonne facture et le calme de l'eau, du côté nord du pont des marées, permet de traverser pour se rendre sur l'autre rive en quelques dizaines de minutes. Au début, la barque passe dans les lumières fabriquées par les Shugenja Grues, mais à mi-distance, il n'y a plus que le noir pour accompagner les coups de rames des personnages. Petit à petit, cependant, des bruits commencent à parvenir aux oreilles des PJ. Puis des lumières de brasiers, au niveau de la côte, vers le Sud. Puis... autre chose. Des cris, des piaillements. Des bruits qui ne peuvent provenir d'êtres humains. Les PJ doivent certainement penser à accoster un peu plus loin de ces bruits. S'ils n'y pensent pas, faites-vous plus insistant. Ils ne peuvent pas s'approcher trop près de ces bruits. C'est inconcevable. Car il y a un autre bruit. Un cri, perçant et plaintif. Continu. Suintant. À mi-chemin entre un râle de plaisir et le dernier soupir d'un guerrier blessé à mort. Ce bruit qui finit par envahir l'esprit même des personnages, doit être considéré comme ayant un facteur de peur de niveau 3. Jetez les dés en conséquence.

L'endroit le plus près où les PJ pourront accoster est une zone rocheuse située à environ six-cents mètres des derniers brasiers. Les PJ auront alors le choix entre poursuivre vers l'Est en direction du territoire Crabe, descendre vers le Sud en direction des brasiers, ou filer vers le Nord en direction de... le plus loin possible des cris en fait.

Quelle que soit la solution choisie, les personnages se rendront vite compte qu'ils sont suivis. Des bruits de pas relativement nombreux se font entendre mais s'arrêtent dès que les personnages tendent l'oreille. S'ils font mine de rebrousser chemin, les poursuivants font demi-tour. En fait, le seul moyen d'être confronté à eux est de courir dans leur direction : à la lueur de la lune, les PJ seront confrontés à des gobelins. Ces derniers, surpris, leur feront face. Ils ne fuiront que s'ils perdent la moitié de leur effectif.

Mais, tandis que les personnages reprendront leur souffle ou panseront leurs blessures, ils rencontreront une patrouille de Crabes. Les guerriers sont au nombre de trois (donc généralement moins nombreux que les joueurs) mais ont visiblement une bonne raison de leur en vouloir. Ils semblent cependant légèrement ahuris par la situation : ils auront bien du mal à porter leurs coups (+5 au ND pour toucher les joueurs) mais résisteront particulièrement bien aux blessures (leur rang de Terre est doublé pour le calcul des points de blessure). Si les PJ ont du mal à en venir à bout, faites intervenir les insoumis qui leur donneront un coup de main. Sinon, attendez que les PJ aient vaincu leurs adversaires pour les faire apparaître.

Notez aussi qu'à moins que les PJ aient trouvé une très bonne idée pour la protéger (la cacher avec soin ne suffit pas), les gobelins trouveront et détruiront rapidement la barque dont les personnages se sont servis pour traverser le bras de mer.

Tenter d'attaquer l'armée Crabe

Que dire de plus qui ne gâche pas le plaisir... L'armée formée pour attaquer la capitale des Grues de fer n'est pas la plus puissante rassemblée par les forces Crabe. Mais elle compte tout de même plusieurs centaines de guerriers, des centaines de gobelins et quelques dizaines de Oni. Bien trop en tout cas pour empêcher l'invasion tant annoncée.

Contourner le bras de mer

Contourner le bras de mer est bien trop long pour que les PJ puissent prévenir les Grues à temps. C'est tout de même le moyen le plus sur pour arriver à se sortir de ce guêpier sans problème. Le reste de la campagne risque cependant d'être plus que compromis. À vous de tout faire pour qu'ils ne tentent pas de s'en sortir de cette façon.

Conclusion

Nous abandonnons ici nos PJ, en pleine guerre entre les Crabes et les Grues, dans un monde en guerre, sans Empereur. Comme quoi, c'est un peu la merde et on a hâte que tout cela s'éclaircisse un peu. Rendez-vous donc pour la deuxième partie de ce triptyque pour L5A dans le prochain numéro de Backstab.

Sans vouloir vous dévoiler la suite des événements, sachez que le prochain épisode va permettre aux personnages d'échapper au rouleau compresseur Crabe. Qu'ils vont rencontrer des Scorpions incognito, un des fils de Hida Kisada dans un sale état et même un étonnant Ronin qui marche sur l'eau (comme Jésus, oui, comme Jésus).

Tenter de retraverser le bras de mer

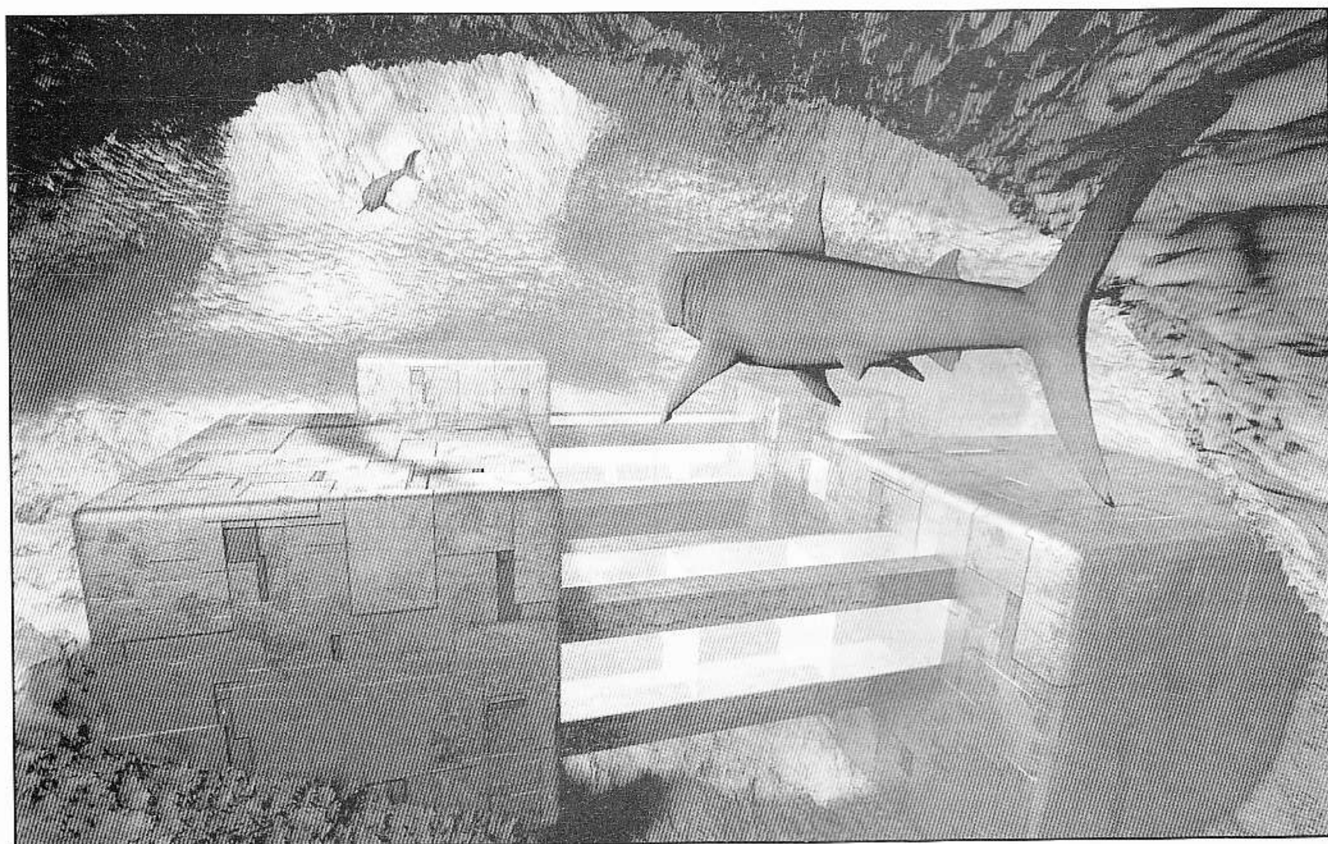
Bien entendu, les PJ ne pourront pas utiliser le bateau qui leur a permis d'arriver en territoire Crabe. Passer lorsque le pont sera franchissable, avec l'armée Crabe, est un doux rêve totalement impossible à concrétiser. La seule façon logique de s'en sortir est de longer la côte vers le Nord. Les PJ tomberont rapidement sur un village de pêcheurs plus ou moins affiliés aux Yasuki (et donc aux Crabes). Les paysans leur proposeront de les cacher jusqu'au matin, la traversée du bras de mer étant, selon eux, dangereuse la nuit (à cause de Oni qui rôdent dans les eaux noires de la baie). En fait, c'est un bon gros mensonge que le chef du village a inventé pour retenir les personnages et ensuite aller prévenir l'armée Crabe. Il ne retiendra en aucun cas les PJ par la force, c'est certain, et leur prêtera même un bateau s'ils sont insistants.

Une fois le bras de mer retraversé, les PJ tomberont sur une ville Grue encore plus agitée que lors de leur départ. Le pont va bientôt s'ouvrir et les armées Crabe vont se déverser sur les défenses des Grues de fer. Daidoji Kunan est introuvable, puisqu'il est au premier rang des lignes de défense, mais les PJ pourront trouver Daidoji Nasoko assez facilement. Il les prendra tout de suite à part et leur demandera ce qu'ils ont vu. Le rapport concernant les Crabes insoumis le fera sourire et il leur dira d'un air indigné qu'il a honte de partager ces terres avec un clan dont les membres ne respectent même pas les ordres de leur Daimyo. Il leur demandera de rester avec lui lorsque le pont va s'ouvrir. À eux de savoir ce qu'ils vont décider de faire. Ce qui est certain, c'est que le palais des Grues va tomber et que les forces du Crabe vont remonter vers le Nord à la recherche de sang Grue à faire couler.

Auteur : CROC
Illustrations : Virginie Augustin

Le Cycle de la Haine

Un court scénario qui fait suite à celui de Backstab n°25, intitulé "La Mémoire des Maudits". Il a pour cadre la même petite base minière située dans une région isolée, et peut être joué à la suite du scénario précédent, ou de manière autonome.



Synopsis

Cela fait quelques semaines maintenant que les meurtres mystérieux perpétrés dans la petite base ont été élucidés, les PJ ont mis en évidence le caractère surnaturel de ces crimes. Lasher Vrill était revenu pour venger sa mort et celle de sa femme.
Le calme est revenu dans la station et les travaux sur la mine numéro 9 reprennent. Une prime sera donnée aux PJ s'ils restent pour participer aux travaux (dans les services de sécurité ou parmi les mineurs). La réussite des personnages les a rendus populaires auprès de la majorité de la population. Aussi ne sont-ils pas surpris lorsque Vilrus Stern (le chef de la sécurité) leur demande de venir dans la mine numéro 9. Il leur donne rendez-vous après le travail des mineurs, dans un module étanche situé dans le conduit principal de la mine. La découverte d'une mallette de secours appartenant au défunt et terrible Lasher Vrill, va permettre aux PJ de faire partie de l'histoire... en retournant dans le passé.

Et si vous ne jouez pas le scénario précédent

Dans ce cas, l'aspect "voyage dans le temps" est à éliminer. Les PJ, engagés pour une raison quelconque dans une petite base minière, se retrouvent pris dans un éboulement. En cherchant à sortir avant que leur réserve d'air ne s'épuise, ils découvrent cette petite base généticienne après avoir erré dans des souterrains mis à jour par l'éboulement.

Maudite mallette !

À l'heure dite, Vilrus les reçoit dans un module vétuste avec un de ses hommes. Le chef de la sécurité s'excuse succinctement pour le dérangement et la singularité du lieu de rendez-vous. Il explique ensuite la raison de son inquiétude. Ce module date de l'époque de Vrill et servait de service d'urgence au cas où un mineur nécessitait des soins rapides. On l'a retrouvé enseveli sous les décombres. Le module a été récemment remis en marche. En fouillant dans les débris, on a retrouvé une mallette. Les initiales L.V. étaient gravées dessus. Cette mallette appartenait au spectre ! Les PJ ayant réglé l'affaire Vrill, Vilrus les a fait appeler pour qu'ils le conseillent. La mallette n'a pas été déplacée en attendant leur arrivée. Elle n'est pas piégée et contient simplement un enregistrement audio, des rations et quelques objets utiles à un mineur qui n'ont aucun intérêt.
Le module étant un ancien bloc médical. Il contient un appareil adéquat à la lecture. Vilrus, rassuré du peu d'originalité du contenu de la "maudite mallette", propose d'écouter l'enregistrement dès à présent.

Bienvenu ailleurs !

L'enregistrement est incompréhensible. Il faut quelques instants aux auditeurs pour comprendre que l'interlocuteur parle à l'envers, d'une voix grave, au ralenti. Mais rapidement la machine s'emballe. Le charabia s'accélère et monte dans les aigus. Le son est au maximum, vrillant les tympans de l'assistance. Avant que quelqu'un puisse réagir, des arcs électriques surgissent de l'appareil, de la fumée, puis c'est l'explosion ! Les PJ tombent inconscients.
Quand ils se réveillent, le module est vide et le système anti-incendie achève d'étouffer le foyer. La fumée est épaisse et l'air étouffant. S'ils y pensent, l'enregistrement et l'appareil sont étrangement intacts. Un rapide tour des lieux confirme la disparition de Vilrus et son acolyte. Le matériel des PJ a disparu. Cependant des combinaisons simples mais neuves sont entreposées dans un placard contenant du matériel de secours. Un cintre seul indique qu'une combinaison a déjà été prise. C'est confirmé dans le sas où un ensemble de plongée manque.
De l'extérieur, le module ne paraît pas trop abîmé. En faisant les quelques centaines de mètres qui les séparent de l'entrée de la mine, les PJ s'apercevront qu'elle est ensevelie sous une dizaine de mètres d'épaisseur de pierre. En fouillant le tunnel principal, ils trouveront du matériel de mineur : deux Foreuses mécaniques et trois Torches de forage. Une couche de limon sur le sol prouve qu'il n'y a plus d'activité dans la mine depuis quelques heures. Aller d'un bout à l'autre du tunnel numéro 9 ne leur prendra pas beaucoup de temps. Il faut se rendre à l'évidence, ils sont seuls et leur réserve d'air est limitée. Il faut vite trouver un moyen de sortir. Même s'ils ont les compétences, le matériel des mineurs ne leur permettra pas de percer une sortie assez rapidement. Découragez-les rapidement de poursuivre sur cette voie.

La trame

Les PJ ont été projetés dans le passé, une douzaine d'heures -après l'effondrement de la mine numéro 9. Il n'y a donc personne dans la mine, mis à part Vrill Lasher qui est toujours en vie. Il a fait le tour des lieux et sait qu'il sera impossible de se creuser une sortie avec le matériel à sa disposition. Il a donc décidé de s'aventurer dans les souterrains qui s'étendent en dessous du module, dans l'espoir de trouver un tunnel qui déboucherait sur l'extérieur. Les PJ vont donc être sur ses traces jusqu'au refuge des Généticiens où ils vont le retrouver blessé et inconscient.

Le matos

Le matériel des PJ a disparu, à l'exception des objets qu'ils portaient sur eux au moment de l'explosion. Le matériel à leur disposition dans le petit module est rudimentaire. Le matériel de soin comprend un caisson de survie, deux médikits, des patchs de guérison et de stabilisation (niveau 4) et un bloc opératoire portable. Il y a assez d'armures de type Exo1E (Sylph) pour équiper tous les PJ. Le module contient deux pistolets, huit lance-harpons et une dizaine de munitions pour chacun. À l'extérieur, les PJ trouveront deux Foreuses mécaniques, trois Torches de forage, et un drone réparateur doté d'un bras mécanique (niveau 8) pour déblayer les roches les plus volumineuses.

Les souterrains

En inspectant scrupuleusement le tunnel, les PJ remarqueront une faille discrète dans la roche, près du module (un homme en armure a du mal à passer). Des traces dans le limon indiquent que quelqu'un s'est faufilé dans le trou. Celui-ci débouche sur une galerie plongeante assez étroite où trois plongeurs peuvent difficilement passer de front. C'est le début d'un dédale de souterrains plus ou moins étroits. Il y a beaucoup de croisements, de directions possibles et de galeries qui débouchent sur des culs-de-sac. Au fond de ces impasses, se trouvent parfois des morceaux de squelettes. Ils ne sont pas toujours identifiables (un tibia reste un tibia...). Mais un médecin sera capable de reconnaître des ossements de Foreurs. Les PJ vont faire d'autant plus attention en évoluant dans les tunnels.
Il n'y a pas beaucoup de dangers dans ce labyrinthe. La faune se compose principalement de poissons et de crustacés inoffensifs. Le péril majeur est de se perdre et de se retrouver sans air. Laisser planer le doute et demander à vos joueurs une description détaillée de leur méthode pour retrouver leur chemin. Autrement vous pouvez rendre certaines de ces galeries peu solides, provoquez des éboulements, etc. Après plusieurs heures de recherche, les PJ vont tomber sur le premier prédateur mort (d'un tir de lance-harpons). C'est un congre-tueur, tué il y a quelques heures, à en juger par l'avancée du festin des charognards. Dorénavant ils vont suivre la trace du mystérieux plongeur.
Si vous sentez que vos joueurs ont besoin d'action, vous pouvez disposer sur le chemin quelques créatures hostiles (pieuvre-tigre, requin-caméléon ou sylside).

La base généticienne

Ces couloirs débouchent sur un refuge des Généticiens, situé dans une caverne à l'intersection de toutes les galeries. C'est une petite base. Les recherches étaient concentrées dans un petit laboratoire et s'intéressaient essentiellement aux ondes cérébrales. Les études visaient à transformer les ondes cérébrales en ondes destructrices. Ce laboratoire est gardé par des androïdes et un drone très particulier. L'endroit était à l'origine proche du passage d'une communauté de Foreurs. Le drone est spécialisé dans la recherche d'intrus dans les galeries. Une partie du dédale a été creusée par le drone pour poursuivre les Foreurs qu'il détectait. C'est pour cette raison que certains tunnels débouchent sur des tas d'ossements. Avec le temps, le drone s'est abîmé (qui a dit que des Foreurs se laissaient tuer facilement ?) mais il reste opérationnel. Vrill a réussi à passer sans trop de problèmes, en surveillant la fréquence des passages du drone. Les androïdes sont confinés à l'intérieur de la petite base généticienne. Ils sont en relation avec le système de détection de la base afin de repérer d'éventuels intrus.

Arrivés aux abords de la base, les PJ vont rapidement s'apercevoir que l'endroit est dangereux. Les cadavres d'animaux (requins-tigres, pieuvres ou Foreurs) sont plus nombreux et certains datent de moins d'une semaine ! Le refuge se trouve au fond de la caverne. Plusieurs couloirs tournent autour d'elle. Ce sont des chemins de guet pour le drone. S'ils attendent assez longtemps, ils le verront passer. À vous de voir si vous voulez que l'engin les repère et les prenne en chasse jusqu'à l'entrée de la base.

À l'intérieur

Les PJ débouchent dans un sas. Du matériel de plongée sophistiqué est entreposé ; des pièces de rechange pour armures ainsi que les armes lourdes de votre choix. Quelqu'un a débarqué dans le sas où ils se trouvent, quelques heures auparavant. Une armure abandonnée - portant les initiales L.V. - est encore humide. À moins d'être très prudents, les PJ vont être rapidement repérés par les systèmes de sécurité. C'est Vrill qui a fait les frais de la plupart des barrières de sécurité. Il reste deux pseudo-androïdes (des techno-hybrides lobotomisés reliés au système de sécurité). Ils sont pour l'instant à la recherche de Vrill qui s'est caché dans le bâtiment. Le mineur est grièvement blessé. Sa tenue étant abîmée, il a enfilé une des combinaisons expérimentales du laboratoire.
Vous pouvez facilement les faire jouer au chat et à la souris dans la base pendant plusieurs heures avant qu'ils ne retrouvent Vrill. Celui-ci est au seuil de l'inconscience. Il a juste l'énergie de leur signaler sa présence et de se présenter en quelques mots avant de sombrer. Une plaque portant ses initiales et sa date de naissance est accrochée à son cou, confirmant - *a priori* - son identité.



Le Casque de la Haine

Une partie de la station généticienne sert de salle de tests et de laboratoire de recherches. Le bâtiment regroupe tous les patients sur un étage et les appareils en cours d'expérimentation au second. Vrill est au second et à enfiler une combinaison expérimentale. Celle-ci correspond à la meilleure des armures, sans système de pressurisation avec fluide. Intégré dans le casque habituel se trouve un second casque ayant une forme étrange. Une sorte de bandeau métallique doté d'oreillettes énormes qui donnent au porteur une allure d'insecte. Ce casque est dangereux. Une fois mis, deux sondes placées dans les oreillettes viennent s'enfoncer dans le crâne du pauvre plongeur, sans laisser de traces extérieures. Reliées à une sorte d'émetteur placé dans le haut du casque, elles ont la propriété de transformer les ondes cérébrales en ondes destructrices. Ce sont uniquement les émotions agressives qui créent des effets destructeurs. Pour le reste de l'équipement, il est laissé à votre choix. Vous pouvez toujours les laisser s'amuser avec des gadgets généticiens qu'ils perdront en revenant à leur époque, ou qui seront détruits lors d'un combat avec les techno-hybrides. Dernière remarque : afin que Lasher Vrill soit le seul à utiliser un Casque, il n'y a qu'un seul exemplaire de cet équipement.

Ce casque généticien procure des pouvoirs proches de ceux que possèdent les individus qui maîtrisent la force Polaris, tels que : Bête du flux, Siphon d'énergie, Altération temporelle... Le mettre entre les mains d'un PJ ne serait pas un cadeau de votre part et risquerait de perturber vos prochains scénarios si le PJ parvient à le maîtriser. Après chaque utilisation du casque : jet de Volonté contre une difficulté de 10 + 2d10. Si le jet échoue, le PJ sombre dans une rage meurtrière pendant 1d10 tours. Que le PJ réussisse son jet ou pas, il subit une forte migraine, et doit effectuer un second jet de Volonté contre la même difficulté. S'il échoue, il perd 1 point de Volonté. Cette perte est fictive et n'a de conséquence que sur l'utilisation du casque. Le meneur de jeu ne doit pas lui signaler la perte de ce point. À chaque utilisation, le PJ doit effectuer un jet. Si sa Volonté tombe à 0, il devient un légume.

Fuite

Il faut ensuite penser à se sauver de la base. Si les PJ tuent les deux techno-hybrides, le système de sécurité enclenchera l'autodestruction, conscient que la base est sans protection. Sinon, si les PJ restent introuvables pour les techno-hybrides, le système central peut fermer les secteurs importants et enclencher l'immersion de la base. Dans ce cas, les PJ devront retrouver le sas et récupérer des armures.

L'ambiance de la base peut être très différente selon vos envies. Si vous avez un groupe plutôt physique qui est porté sur l'action, vous pouvez adapter le nombre de techno-hybrides et leur rajouter de l'équipement. Au contraire, un groupe plus nuancé sera assez occupé avec deux gardes. Dans ce cas, il sera peut-être préférable de centrer l'action sur la fuite, les moyens divers de profiter des lieux pour éviter le combat, etc. De même, l'évacuation peut être un moment stressant. Si vous voulez compliquer la tâche aux PJ, vous pouvez les obliger à porter Vrill inconscient à tour de rôle, avec le niveau de l'eau qui augmente. Imaginez les couloirs se refermant un à un à mesure que les PJ avancent, forçant les joueurs tremblant à faire des tests de Course. Un groupe plutôt militaire pourrait s'amuser à aller vers le sas où se trouvent les armures de plongée, avec de l'eau jusqu'à la taille et des petits requins cybernétisés (commandés par le système de sécurité) dans les couloirs inondés.

Une fois sortis de la base, les PJ ne sont pas sauvés pour autant. Le drone qui patrouille à l'extérieur risque fortement de les prendre en chasse, sans oublier d'éventuels techno-hybrides et autres requins cybernétisés. N'oubliez pas que nos héros doivent transporter Vrill, toujours inconscient. Si vous êtes du genre généreux, vous pouvez leur offrir un drone porte-charge et/ou des drones propulseurs pour fuir plus vite. Dans le cas où le drone les poursuivrait, les PJ peuvent essayer de fuir en prenant des galeries trop étroites pour celui-ci : ce dernier étant capable de rattraper des Foreurs, ils ont peu de chance de réussir à moins d'avoir des drones propulseurs. Autrement, ils peuvent essayer de le détruire directement - bon courage - ou indirectement, en provoquant des éboulements derrière eux par exemple ; la base généticienne a sûrement des charges explosives dans ses réserves... mais pas assez pour permettre aux PJ de se créer une sortie une fois qu'ils seront remontés dans la mine numéro 9.

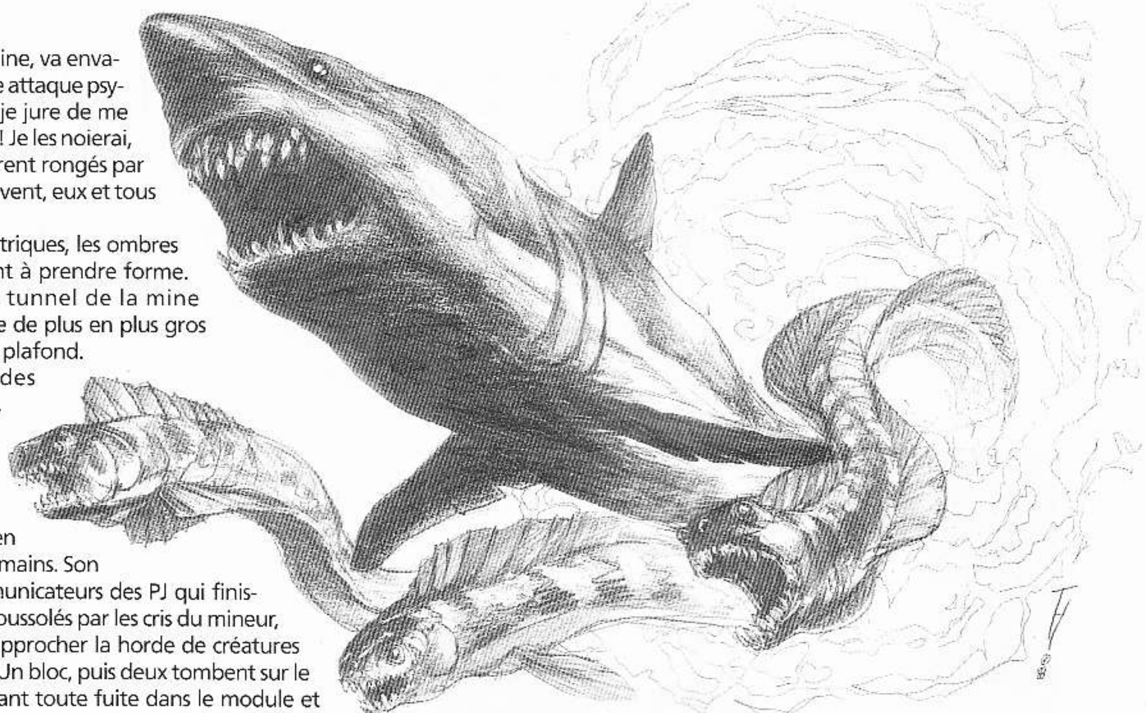
Le retour jusqu'à la mine peut se faire tranquillement ou plus difficilement, selon la forme des héros et votre humeur (alors on trouve la partie trop facile ? Vous rigolerez moins après un ver titan !)

Dernière étape

Les PJ retrouvent tant bien que mal le module médical de la mine. Après plusieurs heures dans le bloc de survie et quelques medikits, Lasher Vrill va retrouver ses esprits. Si les PJ ont essayé, ils s'apercevront que le Casque semble soudé à la tête du pauvre mineur. À trop forcer, ils risquent de le blesser et de le réveiller prématurément. Une fois qu'il sera conscient, les PJ vont sûrement submerger Vrill de questions. Il répondra aux questions après qu'ils se seront présentés. Il racontera comment il a assisté à l'effondrement de l'entrée de la mine, comment il s'est vite aperçu que l'oxygène était insuffisant pour penser percer le barrage rocailleux avec l'équipement à sa disposition et enfin comment il a tenté sa chance dans les souterrains, espérant trouver une ouverture. Que vont faire les PJ ensuite lorsqu'il leur posera des questions sur la raison de leur présence ici, et sur leur identité ? En confrontant leurs histoires, les PJ comprendront qu'ils ont voyagé quarante ans en arrière. S'ils lui racontent toute l'histoire, le mineur va mettre du temps à encaisser tout cela. Jouez-le surpris, hébété, faites répéter vos joueurs plusieurs fois certains passages. Il voudra sûrement écouter l'enregistrement, seul. Si les PJ choisissent de ne rien lui dire, Vrill trouvera l'enregistrement par lui-même.

La suite reste identique. Attendant, que les PJ dorment ou soient moins vigilants, le mineur va enfiler une combinaison et sortir. Il est plein de haine, obsédé par l'idée de sortir, de rejoindre la base minière où sa femme est morte et punir tous les coupables quel que soit leur degré de responsabilité dans l'affaire. Sa soif de vengeance et de sang lui permet d'oublier ses blessures. Les PJ qui voudront se mettre sur son passage seront jetés au loin. Le mineur va sortir et s'emparer de l'équipement de forage pour attaquer avec frénésie la paroi rocheuse. Au moment où les PJ sortiront, Vrill jettera sa Foreuse mécanique, à nouveau conscient qu'il lui sera impossible de vivre assez longtemps pour percer la roche. La voix du

mineur, déformée par la haine, va envahir la tête des héros telle une attaque psychique : "Moi, Lasher Vrill, je jure de me venger de ces porcs vénaux ! Je les noierai, les étranglerai ! Qu'ils meurent rongés par les vers et les rats ! Qu'ils crèvent, eux et tous leurs descendants !".
La mine s'emplit d'arcs électriques, les ombres grandissent et commencent à prendre forme. Dans le même temps, le tunnel de la mine tremble. Des blocs de roche de plus en plus gros commencent à tomber du plafond.
Les ombres deviennent des créatures : requins, piranhas, murènes-serpents et autres animaux sauvages et hostiles à l'homme. Ils ne se préoccupent pas de Vrill qui tombent à genoux en prenant son casque à deux mains. Son hurlement sature les communicateurs des PJ qui finissent par sauter. Encore déboussolés par les cris du mineur, les héros titubants voient approcher la horde de créatures marines, tous crocs dehors. Un bloc, puis deux tombent sur le module médical, condamnant toute fuite dans le module et vers le dédale de souterrains (si des PJ sont restés à l'intérieur, ils ont juste le temps d'enfiler une combinaison avant que l'eau n'envahisse les lieux). Laissez vos joueurs tenter des actions désespérées avant de remplir la mine d'une lumière bleutée. Des éclairs fusent, des pierres tombent de partout, en particulier sur Vrill. Un éclair crée une ouverture dans la paroi, donnant sur un tunnel juste assez grand pour que les PJ passent un par un (qui sera le dernier ?). Une voix triste et à peine perceptible leur chuchote de fuir. À peine se sont-ils faufilés dans ce passage inespéré qu'un second éclair provoque un éboulement derrière eux, les protégeant des prédateurs.



Techniques

Tous les animaux cités sont dans le livre de base de *Polaris*, les drones propulseurs et porte-charge sont dans le supplément *Kit de survie*.

Vilrus Stern, chef de la sécurité de la base minière

C.f.. : l'archétype Soldat.

Le drone des souterrains

Drone
Coût : NA
- **Type :** Inconnu • **Poids :** 42 kg
- **Blindage :** 6 (avant)/4 (arrière) • **Seuil de structure :** 6
- **Cercles de structure :** 6
- **Stabilité :** NA • **Vitesse :** 50 km/h
- **Équipements et systèmes :** mini-propulseurs d'appoint.
- **Radar :** Actif Inconnu/Analyseur Inconnu/Système d'acquisition Inconnu.
- **Actif :** 2 km (Palier 8) • **Analyseur :** 4 cibles (Palier 8) •
- **Acquisition :** 4 cible (Palier 6)
- **Ordinateur :** Inconnu (niveau 5)
- **Sécurité :** 2 • **Action(s) :** 2 • **Contrôle :** 10 • **Palier :** 8
- **Programmes :** Attaque 5, Pilotage 8, Esquive 5.
- **Armement :** 5 scies rotatives (vitesse 9 en forage) ou 5 attaques sur Palier 5 (dommages de base : 6).

Les techno-hybrides modifiés

Il suffit de reprendre l'archétype Techno-hybride et d'augmenter les seuils de blessures de 5. Ce sont des légumes et ils n'agissent donc pas toujours de manière intelligente, ce qui peut laisser une chance aux PJ qui le comprendront.

Conclusion

Après plusieurs heures à ramper dans ce tunnel sombre, avec la peur de manquer bientôt d'air, les PJ distinguent la lumière de projecteurs. Ils débouchent sur le tunnel principal de la mine numéro 9. Les mineurs déblaient les débris du module médical et fouillent le secteur. Tout le monde est à leur recherche. Ils vont être accueillis par les mineurs soulagés. Quel sera le choix des PJ ensuite ? Raconter leur aventure ou inventer une histoire de toutes pièces. Si la vérité s'ébruite, la vie de cette petite base minière sera bientôt bouleversée par l'arrivée des représentants du Culte du Trident (et les espions de toutes les grandes puissances) à la recherche de la base des Généticiens ou simplement de renseignements sur ce phénomène de voyage dans le temps. Les PJ seront alors recherchés par tout ce joli petit monde pour raconter leur histoire et subir des tests ; certes de l'aventure en perspective mais qui se terminerait probablement dans un laboratoire hégémonien...
Le cadavre de Vrill est recroquevillé sur lui-même, ses mains crispées sur son crâne. On dirait qu'il a brisé la visière de son casque. Pour ce qui est du Casque, il est détruit, en petits morceaux, dont certains ont été perdus dans le transport. Bien sûr tout le monde se souvient l'avoir retrouvé dans cette position, sauf les PJ.

Auteur : Gaël Oizel
Illustrations : Thierry Masson
Relecture technique : Philippe Tessier

C'était un petit jardin... (air connu)

La trame de cette histoire pourra sembler banale, et pourtant toute banalité recèle sa part de complexité. Ce scénario s'adresse à une équipe de personnages de niveau 3 à 4 ; la présence d'un ranger ou d'un druide peut s'avérer utile. Cette aventure fait référence à certaines créatures du Monster Manual et peut se dérouler dans n'importe quel univers de D&D.



Synopsis

Valéria est une adolescente recueillie lorsqu'elle était bébé par le marchand Garion le Voyageur. Cet enfant est né de l'union de Kergen le preux paladin d'Heironeous et d'Isadora, une nécromancienne membre du Trident (voir encadré), tous les deux assassinés. Ignorant tout de son passé, elle a vécu heureuse jusqu'à sa rencontre avec Johan le Facétieux, un jeune voleur régnant sur une petite bande appelée "les vide-besaces". Devenus follement amoureux, les deux amants ont bien tenté d'obtenir la bénédiction de Garion le Voyageur, mais ce dernier a arrangé un mariage avec Hrotgarth de Ventadour, le dernier rejeton d'une famille noble ruinée qui voit dans cette union la possibilité de retrouver sa place dans le jeu politique grâce à la fortune du marchand. Le couple s'est enfui, accompagné par quelques amis des vide-besaces. Ils ont trouvé refuge dans les ruines d'une ancienne cité. Celle-ci est possédée par un esprit qui utilise les plantes pour arriver à ses fins. Elle voit dans le jeune couple la possibilité de se créer une âme sœur.

Introduction

Vos PJ sont de passage à Xarisa, une petite localité marchande comptant un millier d'habitants. Ils peuvent remarquer des avis d'embauche émanant d'un nommé Garion le Voyageur. Ce dernier est à la recherche d'aventuriers afin de retrouver sa fille enlevée, Valéria. S'ils cherchent des renseignements sur cette personne, les PJ apprendront qu'il s'agit d'un des riches marchands de la cité qui siège au conseil municipal. Malgré son pouvoir politique, le prévôt a refusé d'utiliser le guet pour poursuivre les ravisseurs, il a déjà suffisamment à faire avec les bandes qui attaquent les caravanes. Garion est un homme bon qui a œuvré pour les plus démunis. Sa fille Valéria est sa seule héritière et ses fiançailles avec Hrotgarth de Ventadour ont été annoncées, il y a une semaine. Il s'agit du dernier-né d'une famille noble ruinée. On s'attend à ce qu'il se lance à la poursuite de sa dulcinée.
Garion le Voyageur reçoit les PJ dans son hôtel particulier. Il s'agit d'un vieil homme, au visage marqué par l'épreuve. Il explique que sa fille est sortie en fin de journée afin d'aller passer la soirée chez une de ses amies. Un laquais l'accompagnait ; il a été attaqué par trois hommes masqués qui l'ont assommé. Il ne se rappelle rien d'autre (les PJ pourront le voir, il ne sait rien d'autre et son témoignage sur les ravisseurs est flou). S'inquiétant de ne pas la voir arriver, son amie a fait alerter son père. Les seuls témoignages recueillis permettent de savoir que les ravisseurs sont partis à cheval en direction de l'Ouest. Garion a reçu une information émanant d'un chasseur qui a vu un groupe de cinq cavaliers se dirigeant vers l'ancien royaume de Tassun (voir encadré). Garion pense qu'il s'agit d'esclavagistes qui vont passer par cet endroit maudit pour gagner la république de Vérone, une cité-état possédant le plus important marché aux esclaves. De plus, il n'a pour l'instant reçu aucune demande de rançon. Il offre la somme de 1000 pièces d'or pour ramener sa fille, plus une prime de 100 pièces d'or par tête de ravisseur rapportée (un moyen pour lui de se débarrasser de Johan le Facétieux). Si les PJ rencontrent le chasseur, ce dernier répétera ce qu'il a vu. Si ce n'est qu'il croit avoir vu la fille chevaucher librement au milieu des autres cavaliers. Au vu de l'avance qu'ils ont prise, il pense que les PJ ne devraient pas tarder s'ils veulent pouvoir les rattraper. Il leur donne des indications précises afin de retrouver la route empruntée par les ravisseurs. Le meneur de jeu est libre de ponctuer le voyage de rencontres. La piste les mène à la ville de Zothique, ancienne capitale du royaume de Tasuun.

Le royaume de Tasuun

Il s'agit d'un antique royaume disparu depuis de nombreux siècles. Le dernier roi, nommé Adompha, nourrissait un amour immodéré pour les plantes. Il s'était attaché les services de Talashaka, un nécromant, pour s'occuper de son jardin. Ce dernier donnait le jour à d'étranges plantes intégrant des éléments de corps humains des mignons et amantes du roi. Ce dernier, un soir d'ivresse, tua le jardinier et se livra à des actes impies afin de le transformer en plante. L'esprit du nécromant s'empara du jardin et tua le roi puis envahit insidieusement la cité. La population s'est enfuie, laissant la ville devenir un gigantesque parc au mille senteurs. Pourtant l'esprit du nécromant continue à hanter les lieux pour le plus grand malheur des visiteurs de passage.

Le Trident

Cette société secrète est née lors de l'effondrement de l'empire du roi-sorcier Darsh Raj'Mal. Certains de ses suivants se sont regroupés et espèrent le ramener à la vie. Pour financer leur objectif, ils se sont lancés dans divers trafics (drogues, armes...) et n'hésitent pas à se louer comme assassins, utilisant l'ancienne langue de l'empire pour communiquer. Lors de l'intronisation, les membres se font tatouer un trident et insérer une dent creuse contenant du poison. Cette société est dirigée par un cercle intérieur dominé en grande majorité par des nécromanciens. Sa structure est très hiérarchisée et le renouvellement se fait par descendance filiale. La plupart des cités possèdent une cellule tridentine avec à sa tête un *triumvirat*. Le meneur trouvera d'autres informations sur ce groupe dans deux autres scénarios (Cf. Backstab n°11 et 17).

Les poursuivis

Johan le Facétieux a enlevé Valéria, aidé par des amis des vides-besaces. Ils ont pris la direction du royaume de Tasuun malgré les légendes qui courent sur cet endroit. Mais cela leur permet de gagner plus rapidement Vérone. De là, ils comptent prendre un bateau. Trois voleurs membres de la guilde les accompagnent afin de les protéger durant le trajet. Johan mise sur la mauvaise réputation et sur la prolifération des attaques sur les caravanes pour que le guet ne les poursuive pas. Il pense que Garion n'aura pas le temps de réunir une équipe d'aventuriers pour les pourchasser. Il a prévu d'acheter les mercenaires qui pourraient tenter de les arrêter et possède à cet effet 1000 pièces d'or. Il a décidé de faire une halte pour laisser les chevaux se reposer, dans l'antique ville de Zothique, capitale du royaume de Tasuun et résidence du roi Adompha.

Les poursuivants

Le fiancé

Il a réuni un groupe de trois personnes parmi le personnel de sa mesnie* ainsi que l'aumônier, clerc de St Cuthbert, afin de récupérer sa fiancée. Elle représente la dernière chance de sa famille de revenir à la place politique qui lui revient de droit. Il est prêt à s'associer avec n'importe qui pourvu qu'il ramène Valéria. C'est un jeune homme de vingt-cinq ans, imbu de lui-même et de son rang. Il n'a pas l'habitude qu'on lui refuse quelque chose, et si cela devait lui arriver, il se mettrait à agir comme un enfant gâté. La réussite de la mission repose sur les épaules d'Arnulf, un solide gaillard, sergent d'arme attaché à la famille Ventadour. Ce vétéran est le réel responsable du groupe et les deux soldats qui les accompagnent lui vouent une loyauté à toute épreuve.
* maison, famille, maisonnée, peut aussi s'écrire maisnie.

Le Trident

Il a retrouvé la trace de Valéria et il tient à mettre absolument la main sur elle car il pense qu'il s'agit de l'Élue. Elle est en effet née de l'union d'un paladin de Tyr et d'une nécromancienne du Trident, et la secte y voit un signe. Les deux parents ont été mis à mort par l'église de Tyr. Le cercle intérieur a dépêché une nécromancienne accompagnée de quatre membres. Cette équipe ne recule devant rien afin



d'accomplir leur mission. Lucrétia est une femme décidée, qui vise de hautes fonctions au sein de l'organisation. Cependant elle sait aussi réfléchir et ne sacrifiera pas la mission sans raison. Elle est secondée par Valinar, un homme sans peur et téméraire.

L'église d'Heironeous

Elle a dépêché une équipe constituée d'un paladin et d'un prêtre, accompagnés de deux soldats, afin d'éliminer une bonne foi pour toute cette erreur qui n'aurait jamais dû exister : Valéria. Ils viennent juste de découvrir son identité. Ils n'ont qu'une raison d'être là, à savoir tuer la jeune femme. Ils se lancent sur les traces des ravisseurs, pressés d'en finir. Yaldrick le paladin est responsable du groupe. Il s'agit d'un jeune homme d'une vingtaine d'années. C'est un homme calme et réfléchi, plein de compassion. Pour lui mieux vaut un hérétique qu'un traître : un hérétique peut être converti, un traître reste un traître. Il est secondé par le prêtre Durwan, un homme d'une trentaine d'années animé d'une foi sauvage. Quant aux soldats, il s'agit d'hommes disciplinés au moral d'acier.

Zothique

Aujourd'hui, la ville, ancienne splendeur du défunt royaume de Tasuun, n'est plus qu'un vaste champ de ruines s'étendant à perte de vue, recouvert d'une végétation luxuriante. Des myriades de fleurs s'épanouissent sur les anciens bâtiments. Des senteurs merveilleuses encensent l'atmosphère. Un chatoiement de couleurs réjouit l'œil. Pourtant dans l'ombre de ces ruines croupit un mal terrifiant. L'esprit du nécromant Talashaka habite le lieu. Prospérant du jardin secret d'Adompha, il a pris le contrôle de la ville. Il est au courant de ce qui s'y passe, les plantes lui servant d'espions. Toutes les nuits, il libère des milliers de spores qui, lorsqu'elles sont inhalées, s'attaquent à la volonté. Les victimes finissent par atteindre un état végétatif. C'est le moment qu'attend Talashaka pour envoyer ses serviteurs lui chercher sa nourriture spirituelle. Aucune forme de vie ne survit dans la ville. Elles sont toutes assimilées par le nécromant. Zothique s'étend sur des kilomètres avec en son centre l'ancien palais royal. Dans ses ruines se trouve le jardin du dernier roi. Il s'agit d'une grande serre où prolifère une végétation exotique et cauchemardesque. De nombreuses plantes portent des parties de corps humains (des yeux, des bouches, des mains aux ongles griffus...), et c'est le seul endroit où l'on entend des bruits, d'anciennes mélopées, des imprécations oubliées, des pleurs, des rires... Partout ailleurs dans la ville règne un silence sépulcral.

Talashaka

Ancien nécromant du roi Adompha, il satisfaisait les plaisirs du roi et en échange ce dernier le laissait libre de faire les études dont il avait besoin. Pourtant le roi l'assassina et lui fit subir le même sort qu'à ses favoris, en le transformant en plante. Toutefois, la haine et l'envie de vivre du nécromant lui permit de survivre. Il a acquis de nouveaux pouvoirs, en devenant une entité contrôlant désormais toutes les plantes. Il réussit même à créer une espèce d'araignée végétale qu'il utilise comme familier. Il se nourrit de l'essence des espèces qu'il assimile une fois que les spores ont brisé la volonté des victimes. Il a mis la main sur le couple, car il espère réussir à prendre possession du corps de Johan le Facétieux afin d'engrosser Valéria pour mettre au monde un rejeton. Il attend d'avoir suffisamment de pouvoir pour mettre son plan en action. Il compte pour se défendre sur ses serviteurs et les différentes plantes carnivores et monstrueuses qui vivent cachées au milieu des parterres bucoliques, avec la possibilité de faire appel à des morts-vivants (quelques restes de son passé de nécromant). De plus, le temps joue pour lui, car chaque heure passée dans la cité rend un peu plus apathique la victime. Pour abattre Talashaka, il faut d'abord combattre son enveloppe physique, puis affronter son esprit.

Les spores

Chaque nuit, les plantes de l'antique cité de Zothique relâche dans l'atmosphère des spores qui ont la particularité de s'attaquer à la volonté de toutes les créatures se trouvant dans la zone de diffusion. Toute personne respirant ses spores doit faire deux jets de sauvegarde de Willpower l'un pour éviter d'être pris de quintes de toux (DC 15), et le second pour éviter de perdre de la Sagesse (DC 20). Si le PJ échoue, il perd temporairement 1d4 points de Sagesse. Arrivé à zéro le personnage a atteint le stade végétatif. Un personnage récupère sa Sagesse au rythme de 1d2 points par jour.

La situation à l'arrivée des joueurs

La bande de Johan le Facétieux a déjà passé deux nuits dans la cité. En effet, Valéria a disparu la première nuit et, fou de douleur, Johan s'est lancé seul à la recherche de son amour. Séparé de ses compagnons, il a fini par être capturé par le nécromant qui a échoué à sa prise de possession. Il attend que les spores aient fini le travail. Les trois voleurs, désespérés d'avoir perdu les deux amants, ont tenté en vain de les



retrouver. Ils commencent d'ailleurs à ressentir les effets de l'indolence et errent sans réel but au milieu des ruines. Les PJ ont été précédés d'une journée par le groupe de Hrotgarth de Ventadour ; ils ont battu les ruines afin de retrouver les ravisseurs. Pour l'instant ils n'ont trouvé que leur campement. Ce dernier étant dressé et les chevaux attendant leurs propriétaires, ils ont décidé de tendre une embuscade. Le Trident arrivera peu de temps après. Quant au groupe du clergé d'Heironeous, il n'arrivera qu'en fin de journée. Talashaka s'inquiète et se réjouit du regain de visite dans la cité, mais s'il ne le comprend pas, il reste sur ses gardes. Il va attendre d'affaiblir les différents protagonistes avant de passer à l'action. Il attendra d'avoir éliminé les visiteurs avant de se lancer dans son contrôle de Johan, car après la possession il sera vulnérable.

Le combat spirituel avec Talashaka

Cet ultime combat va se dérouler différemment des combats de *D&D*. En effet, c'est le Charisme, l'Intelligence et la Sagesse qui vont être les caractéristiques essentielles. La Sagesse se substitue à la Force, le Charisme remplace la Dextérité, quant à l'Intelligence, elle représente la vie. Arrivée à 0 point d'Intelligence, la personne meurt le cerveau grillé. Le nombre de points de vie des combattants est équivalent à (l'Intelligence + niveau + bonus d'Intelligence). Les dégâts occasionnés sont fonction de la Sagesse (voir tableau).

Sagesse	Dégâts de base
0-9	1d4
10-15	1d6
16+	1d8

L'AC est équivalent à (10 + le bonus de Charisme). Il n'y a aucune magie possible. C'est un combat d'esprit à esprit.

Que faire de vos PJ ?

Désormais le temps est compté car les PJ se retrouvent empoisonnés. La seule solution consiste à comprendre ce qui se passe dans la ville. Pour cela le meneur va pouvoir mettre la puce à l'oreille de ses joueurs en utilisant différentes scènes. Ainsi, les PJ peuvent trouver un animal prostré dans un état catatonique. Il doit s'agir d'un prédateur (loup, lion...). Pareillement, les PJ peuvent se rendre compte qu'il y a un problème la nuit, lorsque les plantes libèrent leurs spores : un nuage opaque remplit l'atmosphère provoquant des irritations (jet de sauvegarde de Willpower pour éviter d'avoir une quinte de toux). Pareillement, les PJ vont vite se rendre compte qu'il n'y a pas de vie animale, qu'aucun chant d'oiseau ne trouble le silence lugubre de la cité, qu'aucun félin ne feule le soir. Seule la végétation resplendit de vie. Il est essentiel de prévoir une scène lors de laquelle les PJ rencontrent les survivants de la troupe de Johan le Facétieux. Ces derniers traînent dans les ruines sans raison, comme des âmes en peine. Les PJ auront bien du mal à comprendre un seul des mots qu'ils prononcent. Pareillement, les PJ auront l'impression désagréable d'être épiés (ce qui est d'ailleurs vrai puisque les plantes servent de relais d'écoute pour le nécromant) et surtout de parfois tourner en rond. À croire que les plantes poussent sur leurs pas. Le nécromant tente de garder les aventuriers au sein de son territoire en faisant pousser des plantes sur les axes urbains qui conduisent vers les différentes sorties, cependant rien qui n'arrête un bon coup d'épée. Talashaka essaiera d'arrêter des joueurs qui seraient tenter de couper au plus court, en faisant appel à certains monstres (exemple : Assassin Vine) ou morts-vivants.

Le combat final

Normalement vos PJ devraient finir par rencontrer les restes de Talashaka au plus profond de l'ancien jardin secret d'Adompha. Les PJ seront dans l'obligation de couper à travers l'inextricable réseau de plantes. Pour cela ils devront réussir un jet de sauvegarde de Willpower (DC 15) pour pouvoir s'avancer au milieu du jardin des abominations. Dans le cas contraire, ils se retrouvent incapables de bouger pour 1d4+1 rounds. Pour ceux qui passent, ils risquent de perdre quelques points de vie, les plantes tentant de les retenir en les griffant, les agrippant. Talashaka est devenu une plante bien fournie de plus de trois mètres cinquante de haut, de laquelle peuvent sortir jusqu'à quatre longues branches avec lesquelles il se bat (voir les caractéristiques des PNJ). Au sommet trône une tête décharnée et ricanante. Le réel problème reste qu'une fois l'enveloppe physique tuée, le nécromant reste un esprit qu'il faut détruire. Pour cela, les PJ devront mener un combat mental pour le tuer définitivement (voir encadré). Une fois le combat terminé, il serait bon qu'un clerc lance le sort *Consecrate* (Cf. *Player's Handbook* page 187) pour apaiser les esprits des victimes de Talashaka et d'Adompha.

Conclusion

Les différents protagonistes ont tout intérêt à s'associer pour faire face à la menace commune. Tout en sachant que les problèmes sur l'avenir du couple ne seront pas résolus pour autant. Pour donner plus de piquant à la partie, il peut être intéressant de faire jouer cette aventure avec plusieurs meneurs de jeu, chacun s'occupant d'un groupe. Il faut prévoir toutefois un maître qui servira de relais entre les différentes tables de joueurs pour respecter un timing. Mais du coup les discussions entre les différents acteurs prendront plus d'intérêt. Une expérience difficile mais intéressante, que Backstab vous recommande.

Ambiance

Il est important de bien poser l'atmosphère de la ville Zothique. Il s'agit d'un décor floral, une sorte de paradis sur terre. Ce n'est qu'au bout de plusieurs heures que les PJ doivent se rendre compte que quelque chose cloche. Afin de renforcer l'ambiance je conseille au meneur d'utiliser la musique. Par exemple, il peut se servir de la b.o. de *Dune* pour renforcer la description de la cité et la b.o. d'*Alien 3* pour la découverte du jardin secret d'Adompha. N'hésitez pas à avoir recours à des accessoires (encens pour évoquer des odeurs) ou des effets visuels (utilisation de la bougie pour les scènes souterraines, ampoules de couleurs pour renforcer vos ambiances) ou sonores (outre la musique, vous pouvez jouer avec la voix). Surprenez vos joueurs.

Remerciements à Fred pour ses conseils avisés, à Mike pour sa relecture technique, et à Clark Ashton Smith pour m'avoir fait aimer l'heroïc fantasy.

Auteur : Olivier Collin (hardchem@hotmail.com)
Illustrations : Damien Vanderstraeten
Relecture technique : Michaël Croitoriu

Caractéristiques des PNJ

Les poursuivis

Johan le Facétieux, Voleur niv 3, HP 20, AC 15 (armor, Dex), Align. CB
Str 12, Dex 17, Con 13, Int 15, Wis 11, Cha 14
Base Attack +2, Fort Save +2, Ref Save +6, Will Save +1
Skills : Forgery +6, Hide +7, Innuendo +4, Intimidate +6, Listen +4, Move Silently +7, Open lock +7, Pick Pocket +7, Ride +5, Use Rope +7
Feats : Point Blank Shot, Rapid Shot, Run.
Spécial : Evasion, Sneak Attack 2d6, Uncanny Dodge.
Équipement : short sword (1d6, 19-20/x2), dagger (1d4, 19-20/x2), short bow (1d6, x3, 60 ft.), leather armor.

Valéria, Voleuse niv 1, HP 5, AC 16 (armor, Dex), Align. NB
Str 12, Dex 18, Con 11, Int 13, Wis 14, Cha 13
Base Attack +0, Fort Save +0, Ref Save +6, Will Save +2
Skills : Balance +8, Bluff +5, Diplomacy +5, Disguise +5, Heal +4, Innuendo +6, Listen +8, Move Silently +8, Ride +6, Spot +8
Feats : Alertness, Endurance.
Spécial : Sneak Attack +1d6.
Équipement : short Sword (1d6, 19-20/x2), dagger (1d4, 19-20/x2), leather armor.

3 Voleurs, niv 1, HP 5, AC 15 (armor, Dex), Align. CB
Str 14, Dex 16, Con 12, Int 10, Wis 13, Cha 10
Base Attack +0, Fort Save +3, Ref Save +5, Will Save +1
Skills : Climb +6, Hide +7, Innuendo +5, Listen +5, Move Silently +7, Open Lock +7, Pick Pocket + 7, Ride +5
Feats : Great Fortitude, Toughness.
Spécial : Sneak Attack +1d6.
Équipement : short Sword (1d6, 19-20/x2), short bow (1d6, x3, 60 ft.), leather armor.

Le fiancé et sa suite

Hrotgarth de Ventadour, Guerrier niv 2, HP 16, AC 17 (armor, Dex), Align. LN
Str 18, Dex 14, Con 15, Int 11, Wis 10, Cha 11
Base Attack +2, Fort Save +5, Ref Save +4, Will Save +0
Skills : Ride +6, Swim +8, Jump +8, Search +1
Feats : Lightning Reflexes, Mounted Combat, Quick Draw, Ride-by Attack.
Équipement : longsword (1d8, 19-20/x2), morningstar (1d8, x2), light Crossbow (1d8, 19-20/x2, 80 ft.), chainmail armor.

Arnulf, Guerrier niv 4, HP 33, AC 17 (armor, Dex), Align. LN
Str 17, Dex 14, Con 15, Int 13, Wis 11, Cha 14
Base Attack +4 (+5 avec longsword), Fort Save +6, Ref Save +5, Will Save +1
Skills : Climb +7, Diplomacy +5, Intimidate +3, Jump +7, Ride +6, Swim +7
Feats : Leadership, Lightning reflexes, Mounted Combat, Trample, Weapon focus (longsword).
Équipement : longsword (1d8, 19-20/x2), light Crossbow (1d8, 19-20/x2, 80 ft.), chainmail armor.

Yvain l'aumônier, Clerc niv 2 de St Cuthbert, HP 11, AC 16 (armor, Dex), Align. LN
Str 11, Dex 14, Con 11, Int 13, Wis 17, Cha 12
Base Attack +1, Fort Save +3, Ref Save +2, Will Save +6
Skills : Concentration +4, Diplomacy +3, Heal +7, Knowledge (religion) +5, Ride +4
Feats : Combat Casting, Extra Turning.
Special : Turn Undead.
Équipement : longsword (1d8, 19-20/x2), sling (1d4, x2, 50 ft.), scale mail armor.
Sorts : 4 / 3+1

2 Guerriers, niv 1, HP 7, AC 16 (armor, Dex, Dodge feat), Align. LN
Str 16, Dex 13, Con 14, Int 10, Wis 12, Cha 10
Base Attack +1, Fort Save +4, Ref Save +1, Will Save +1
Skills : Climb +7, Ride +5, Swim +7
Feats : Dodge, Power Attack, Run.
Équipement : longsword (1d8, 19-20/x2), light crossbow (1d8, 19-20/x2, 80 ft.), chainmail armor.

Le Trident

Lucrétia, Magicienne (nécromancienne) niv 4, HP 12, AC 12 (Dex), Align. LM
Str 10, Dex 14, Con 10, Int 18, Wis 13, Cha 15
Base Attack +2, Fort Save +0, Ref Save +3, Will Save +4
Skills : Concentration +4, Diplomacy +5, Disguise +5, Hide +6, Intimidate +6, Knowledge (arcana) +8, Listen +3, Ride +4, Search +7, Spellcraft +8
Feats : Combat casting, Silent Spell, Spell Mastery, Still Spell.
Spécial : Scribe Scroll, Summon Familiar.
Équipement : light mace (1d6, x2), dart (1d4, x2, 20ft.)
Sorts : 5/4/3 (plus un sort par jour pour l'école de nécromancie)
Livre de sorts (école de magie interdite : illusion)
- Tous les sorts de niveau 0
- Niveau 1 : Alarm, Cause Fear, Charm Person, Chill Touch*, Detect Undead, Endure Elements, Expeditious Retreat, Feather Fall, Hypnotism,Mage Armor, Magic Missile, Magic Weapon, Ray of Enfeeblement*, Shield, Spider Climb, Summon Monster I, True Strike
- Niveau 2 : Darkness, Ghoul Touch*, Scare*, Spectral Hand, Web
* : Spell Mastery

Valinar, Voleur niv 4, HP 20, AC 15 (armor, Dex), Align. LM
Str 14, Dex 17, Con 12, Int 12, Wis 10, Cha 13
Base Attack +3, Fort Save +2, Ref Save +7, Will Save +1
Skills : Balance +4, Climb +4, Disable Device +3, Escape Artist +4, Hide +5, Innuendo +5, Intimidate +5, Jump +4, Listen +5, Move Silently +7, Open Lock +4, Ride +3, Search +4, Spot +3, Use Rope +3
Feats : Point Blank Shot, Power Attack, Weapon Finesse.
Spécial : Sneak Attack +2d6, Evasion, Uncanny Dodge.
Équipement : rapier (1d6, 18-20/x2), light crossbow (1d8, 19-20/x2, 80), leather armor.

Caractéristiques des PNJ

3 Voleurs niv 1, HP 5, AC 15 (armor, Dex), Align. LM
Str 14, Dex 16, Con 11, Int 12, Wis 10, Cha 10
Base Attack +0, Fort Save +2, Ref Save +5, Will Save +0
Skills : Balance +2, Climb +2, Disable Device +2, Hide +4, Innuendo +4, Intimidate +2, Listen +4, Move Silently +4, Open Lock +2, Ride +2, Search +2, Spot +2, Use Rope +2
Feats : Great Fortitude, Toughness.
Spécial : Sneak Attack +1d6.
Équipement : rapier (1d6, 18-20/x2), light crossbow (1d8, 19-20/x2, 80), leather armor.

L'église d'Heironeous

Yaldrick, Paladin niv 4, HP 28, AC 16 (armor, Dex), Align. LB
Str 16, Dex 14, Con 12, Int 11, Wis 15, Cha 13
Base Attack +4, Fort Save +5, Ref Save +3, Will Save +6
Skills : Concentration +3, Diplomacy +3,Heal +5, Intimidate +3, Knowledge (religion) +4, Ride +6
Feats : Endurance, Iron Will.
Spécial : Detect Evil, Divine Grace, Lay on Hands, Divine Health, Aura of Courage, Smite Evil, Remove Disease, Turn Undead.
Équipement : longsword (1d8, 19-20/x2), shortbow (1d6, x3, 60 ft.), scale mail armor.

Durwan, Clerc niv 2, HP 12, AC 14 (armor), Align. LB
Str 10, Dex 11, Con 14, Int 14, Wis 17, Cha 13
Base Attack +1, Fort Save +5, Ref Save +0, Will Save +6
Skills : Concentration +6, Diplomacy +5, Heal +7, Knowledge (religion) +6, Ride +2, Scry +5
Feats : Combat Casting, Extra Turning.
Special : Turn Undead.
Équipement : longsword (1d8, 19-20/x2), sling (1d4, x2, 50 ft.), scale mail armor.

2 Guerriers, niv 1, HP 8, AC 16 (armor, Dex), Align. LB
Str 16, Dex 13, Con 14, Int 10, Wis 12, Cha 10
Base Attack +1, Fort Save +4, Ref Save +1, Will Save +1
Skills : Ride +5, Swim +7, Climb +7
Feats : Dodge, Power Attack, Run.
Équipement : longsword (1d8, 19-20/x2), light crossbow (1d8, 19-20/x2, 80 ft.), chainmail armor.

Monstres

Talashak, Abomination
HP 40, AC 16, Align. CM Initiative +3
Str 10, Dex 16, Con 14, Int 18, Wis 12, Cha 14
Attacks : 4 tendrils +5 melee
Damage : tendril 1d4+1
Special Attack : Improved Grab, spells
Special Qualities : Resistance to fire
Saves : fort +4 Ref +6 Will +8
Feats : Silent Spell, Still Spells (Sorts : 4/3/2/1). Le meneur est libre de lui donner les sorts qu'il veut en puisant dans la liste réservée aux magiciens.
Special : une fois le corps physique de la créature détruit il faut s'attaquer à son esprit (voir encadré).
HP 32, Dommage 1d4+1, AC 12, Base Attack +3.

Les minions de Talashaka

Hit Dice 2d8+2 (11)
Initiative : +3 (Dex)
Speed : 30 ft./Climb 20 ft.
AC : 14 (+3 Dex, +1 Natural)
Attacks : Bite +4 melee
Damage : 1d6 + poison
Special Attack : Poison, Web
Special Qualities : vermin
Saves : Fort +4, Ref +3, Will +0
Abilities : Str 11, Dex 17, Con 12, Int 5, Wis 10, Cha 2
Skills : Climb +12, Hide +10, Jump +6, Spot +15
Feats : Weapon Finesse (bite)
Climate/terrain : Toutes forêts
Organization : solitaire ou colonie (2-4)
Challenge Rating : 1
Treasure : 1/10 coins ; 50 % goods ; 50 % items
Alignement : Neutral
Advancement : 3 HD (medium-size)
Ces créatures ressemblent à des araignées si ce n'est qu'elle sont constituées de matières végétales. Des feuilles, de la mousse poussent sur leur corps. Elles ont une certaine intelligence et préfèrent surprendre leur adversaire en tendant des embuscades. Lors de leur morsure elles injectent un poison qui paralyse la victime pour 1d4 rounds.

Assassin Vine, voir *Monster Manual* page 20.
Skeleton, voir *Monster Manual* page 165.
Zombie, voir *Monster Manual* page 191.



The W

Quoi de plus rêvé qu'un scénario sur le Temps pour Feng Shui ? Cette histoire ressemble à son mode d'écriture : expérimentale. Née des dessins qui l'illustrent et du dernier opus du Wu Tang Clan, voici une intrigue hors norme qui ravira les meneurs de ce JDR, déjà habitués à jouer les funambules de la narration spatio-temporelle... Ce scénario est jouable avec le seul livre de base.



Synopsis

Au milieu d'une négociation avec une Faction adverse dans un luxueux hôtel de Hong Kong, les PJ sont soudainement mêlés à l'irruption dans notre temps d'un prototype d'Abomination humaine, évadé de sa prison de 2056. La venue de cet inconnu aux mœurs violentes les enferme dans une boucle temporelle...

Intro (Shaolin Finger Jab)

Ce scénario se déroule de nos jours, dans un quartier précis de Hong Kong, à la frontière entre le Petit Hong Kong et la partie riche de la baie Sud. L'intrigue se tient dans un périmètre très limité : un hôtel de luxe et ses environs. L'hôtel en question se nomme le Jah World (du nom de son propriétaire, un millionnaire dénommé Jah) et s'élève dans le ciel sur quarante-deux étages. Il a la particularité d'être construit au bord de l'eau, ses fondations s'enfonçant entre les embarcadères du port. Sous cet établissement de luxe qui n'accueille que de riches hommes d'affaires, prolifèrent donc les premières jonques d'Aberdeen. La plupart de ces jonques sont des restaurants, des tripots ou des bars à prostituées clandestins.

Suite à l'une de leurs aventures (de votre choix), les PJ ont été contactés par un groupe d'individus désireux de leur proposer un marché. La nature exacte de ce groupe est laissée à votre discrétion, pour vous permettre d'inclure sans difficulté cet épisode dans votre campagne. Au long de ce scénario, nous en parlerons comme de la "Faction" et, malheureusement, ses motivations exactes et les caractéristiques de ses membres ne pourront être déterminées que par le meneur de jeu. Il peut s'agir autant d'un groupuscule mineur (un gang de Yakusas locaux) que d'une des factions impliquées dans la guerre secrète. Quoi qu'il en soit, dans ce scénario, sept ou huit membres de la Faction viennent à la rencontre des PJ avec une mallette pleine d'argent (250 000 $HK), dans le but de conclure un accord (trahison, achat de leur silence, opération spéciale, alliance...).

poser de permis de port d'arme convaincants (flics, gardes du corps). Comme le reste de l'hôtel, le hall est immense et on ne peut plus sélect. Un nombre incalculable d'hommes de service accueillent et encadrent la centaine de clients qui animent les lieux, de riches hommes d'affaires, pour la plupart accompagnée de leur femme ou d'une call-girl de luxe. D'un coup d'œil, les PJ peuvent repérer les informations



Chamber Music

Les PJ ont été contactés deux jours avant le début du scénario par un des membres de la Faction. Celui-ci leur a donné rendez-vous ce soir, au Jah World. Pour leur petite réunion, il a loué une immense suite au sixième étage (la chambre 665) et leur a offert des places pour un concert de musique de chambre, qui se joue à 20H00 dans l'auditorium du dernier étage. Le rendez-vous est fixé pour après le concert, sur le coup de 23H00. La grande classe quoi.

La sécurité de l'hôtel est pointilleuse et il est très difficile d'entrer armé (détecteur oblige). Les PJ devront donc trouver une astuce (passer par le parking ou les cuisines) ou dis-

essentielles : des alarmes partout, des caméras, six gardes par niveau, une dizaine d'ascenseurs différents... D'ailleurs, à propos d'ascenseur, la montée au dernier étage ne prend pas moins de dix minutes (précisez-le à vos PJ, cela leur servira en temps utile).

Le concert se déroule sans incident et permet aux PJ d'apercevoir les invités de marque de cette soirée au Jah World. Les jumelles prêtées à l'entrée pour observer l'orchestre seront à cet effet très utiles. Dans les balcons d'honneur on distingue Shuen Juitso, le ministre des finances ; Shina Fen Yu, une chanteuse pop très célèbre à Hong Kong ; Jion Jion Lii, un roboticien très connu auquel vient d'être décerné le prix de l'homme de science de l'année ; et un vieux militaire en chaise roulante, Jhi Hen-Tsu, dont le visage apparaît souvent dans les reportages sur la Défense Nationale.

Lorsque le concert s'achève, il est temps pour les PJ de se rendre à leur rendez-vous, suite 665, non sans avoir profité de la vue panoramique sur la baie de Hong Kong qui s'offre à eux.

Searcher-514 et les chiens-cyborgs

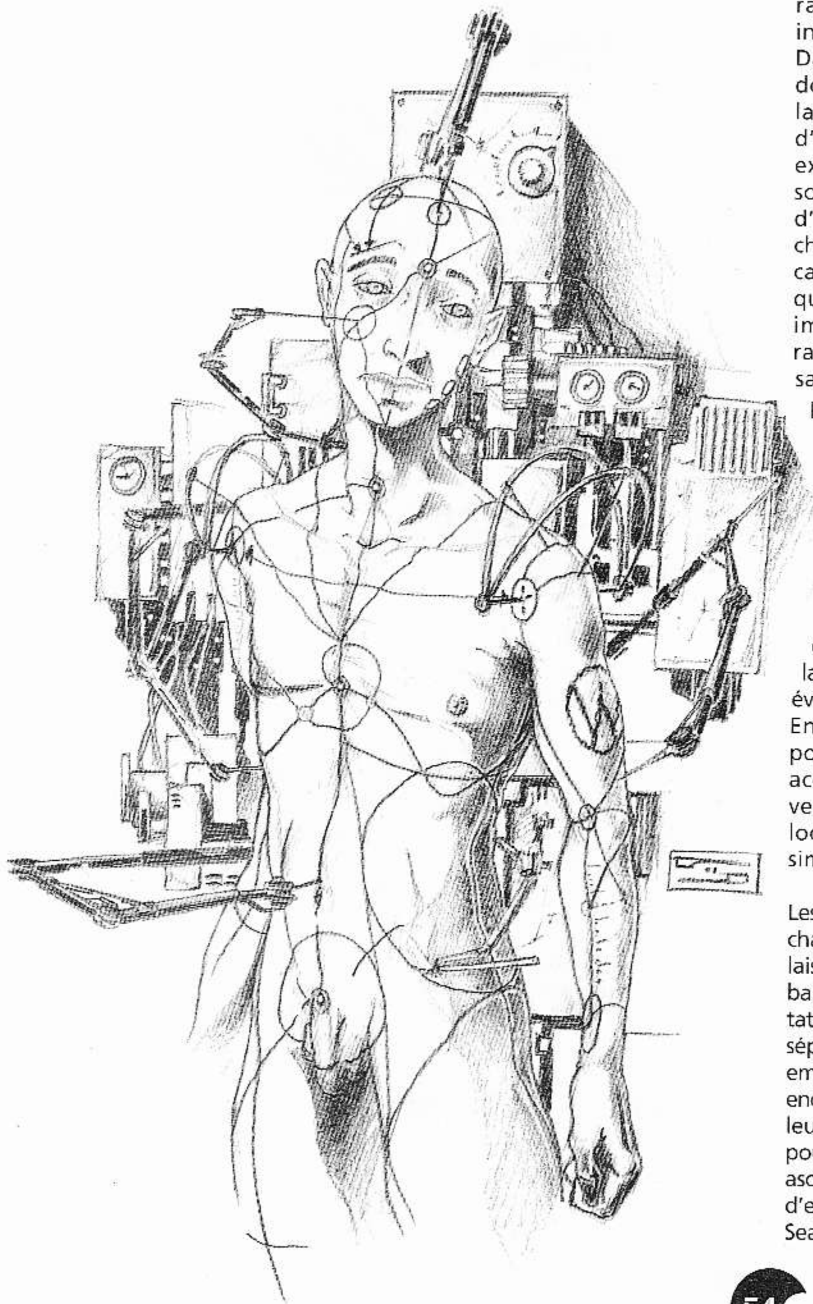
Searcher-514 n'est pas très important dans le scénario mais peut être créé à partir du *Chasseur de Monstres* proposé page 35 du livre de règles, armé d'un Buro "Vengeur". Quant aux chiens-cyborgs qui l'accompagnent (Phy 5, Chi 0, Ref 8), ils disposent de trois Schticks arcanotechnologiques : Simulateur Neural, Évaluateur de Menace et Membres Robotiques (pattes arrières et mâchoire).

Careful (Click, Click)

La suite 665 se trouve non loin de l'ascenseur emprunté par les PJ. Lorsqu'ils arrivent dans le couloir, à 23H00 pile, deux membres de la Faction montent la garde devant la porte. Ils saluent les PJ et les invitent à entrer. À l'intérieur, le reste de

la bande les attend, en train de boire quelques verres et de fumer des cigares.
La pièce est plutôt grande, sur deux niveaux, décorée de manière très sobre. Trois grands canapés, disposés autour d'une longue table basse, occupent le plus gros de l'espace. Un jacuzzi et un piano, pour ajouter une touche d'excentricité, remplissent le niveau supérieur, auquel on accède par quelques marches. Enfin, le bar est immense et dispose d'un grand passe-plat par lequel arrivent directement les mets commandés à la réception.

L'ambiance semble, ou plutôt semblait, décontractée jusqu'à l'arrivée des PJ. Le leader du groupe les accueille chaleureusement et leur offre un apéritif. Sur la table basse trône une mallette pleine de billets, et la discussion devient vite de plus en plus professionnelle, et de plus en plus tendue.



Alors que la négociation bat son plein, tout va partir en vrille. Les PJ attentifs entendront peut-être la sonnerie de l'ascenseur, dans le couloir, qui marque l'arrivée de quelqu'un à l'étage. Suivent ensuite des grognements et des râles émanant des deux gardes qui surveillaient la suite. Dans la seconde d'après, la porte vole littéralement en éclats, laissant apparaître un immense black, bardé de métal et d'implants cybernétiques. Trois chiens, genre de croisement entre un lévrier et un pit-bull, mi-animaux mi-technologiques, pénètrent à sa suite dans la pièce.

Les membres de la Faction réagissent illico, sortant leur attirail pour ouvrir le feu. Les PJ feront sans doute de même ou se mettront à l'abri. Quoi qu'il en soit, tout va ensuite très, très vite. Ne laissez pas à vos PJ le temps de prendre plus d'une ou deux décisions. Le black est un chasseur de monstres dénommé Searcher-514 et semble se désintéresser totalement de la situation : ses trois molosses se ruent sur les gêneurs pour les égorger, et il ouvre le feu de manière quasi-automatique. Il est plus préoccupé par une espèce de radar, disposé sur son bras droit, qu'il consulte d'un œil inquiet.
Dans la mêlée, apparaît soudain un nouveau venu : dans le dos du chasseur de monstres, le passe-plat du bar s'ouvre, laissant apparaître un homme nu, asiatique et recouvert d'étranges tatouages mystiques. Il est armé d'un pistolet, extrêmement agile et on ne peut plus meurtrier. À peine sorti de sa cachette, il tire une première balle dans la tête d'un des chiens-cyborgs, et une deuxième dans la nuque du chasseur de monstres. Il sort ensuite de la pièce, enjambe les cadavres des gardes à l'entrée et file dans le couloir. Bien qu'il soit gravement blessé, le chasseur de monstres se jette immédiatement à la poursuite de l'homme tatoué. Les rafales des armes ne suffisent pas à couvrir un bruit fracassant qui émane alors du couloir. Entre les chiens et les balles perdues, les PJ seront déjà bien occupés et, dans un premier temps, auront du mal à altérer ces événements. Les chiens-cyborgs survivants battent finalement retraite et se précipitent dans les couloirs de l'hôtel. Lorsqu'ils sortiront sur le palier, les survivants découvriront que la porte de l'ascenseur a été totalement éventrée, laissant béante la cage obscure.

Ne soyez pas trop dur avec vos PJ lors de cette première fusillade : que l'un d'entre eux prenne une balle perdue dans le bras ou la jambe peut ajouter à l'intensité dramatique de la scène, mais évitez autant que possible de les tuer.
Ensuite, c'est le calme après la tempête. La situation est pourtant extrêmement tendue : les survivants de la Faction accuseront vite les PJ d'être responsables. Si les PJ ne trouvent pas d'arguments valables, ou ne fuient pas, leurs interlocuteurs tenteront sans doute de les éliminer purement et simplement, avant de filer à l'anglaise.

Les PJ peuvent aussi se lancer à la poursuite de l'homme tatoué, du chasseur de monstres ou des chiens. Le chasseur de monstres n'a laissé aucune trace : personne ne l'a vu car le tatoué l'a en fait balancé dans l'ascenseur. Il est raide mort, huit niveaux plus bas. Le tatoué est plus difficile à pister mais, avec un peu de chance ou en se séparant, les PJ croiseront des témoins qui l'ont aperçu. Il aurait emprunté l'escalier de service C. Quant aux chiens-cyborgs, ils sont encore plus faciles à suivre : ils égorgent tout intrus qui se dresse sur leur chemin, d'une manière expéditive. S'il n'en reste qu'un, il poursuit le tatoué (il essaie donc de monter, par les escaliers ou les ascenseurs en fonction des occasions) ; s'ils sont deux ou trois, l'un d'entre eux descendra au sous-sol, pour veiller sur le cadavre de Searcher-514.

Liam Hen-Tsu, dit sujet W

Liam est un homme qui d'apparence a une trentaine d'années, de type asiatique. Il est nu, imberbe et recouvert de tatouages mystiques. Il a en réalité soixante ans mais, suite aux expériences qu'il a subies, son apparence comme ses qualités physiques le font passer pour bien plus jeune. Il est armé d'un Glock-18.

Phy 5 (Mouv 6)
Chi 0 (Mag 8)
Esp 3 (Cha 1)
Ref 5

Pouvoirs : boucle temporelle, vieillissement altéré.
Shticks arcanotechnologiques : Simulateur Neural, Membres Robotiques X 2 (ses jambes), Générateur de Bouclier Spirituel (interne, greffé à la cage thoracique).

Sur le trajet des chiens, des cadavres jonchent régulièrement les couloirs et la clientèle devient hystérique. Dans l'agitation, les PJ croiseront peu à peu des agents de sécurité armés cherchant à comprendre ce qui se passe (cinq minutes), puis des flics (dix minutes).

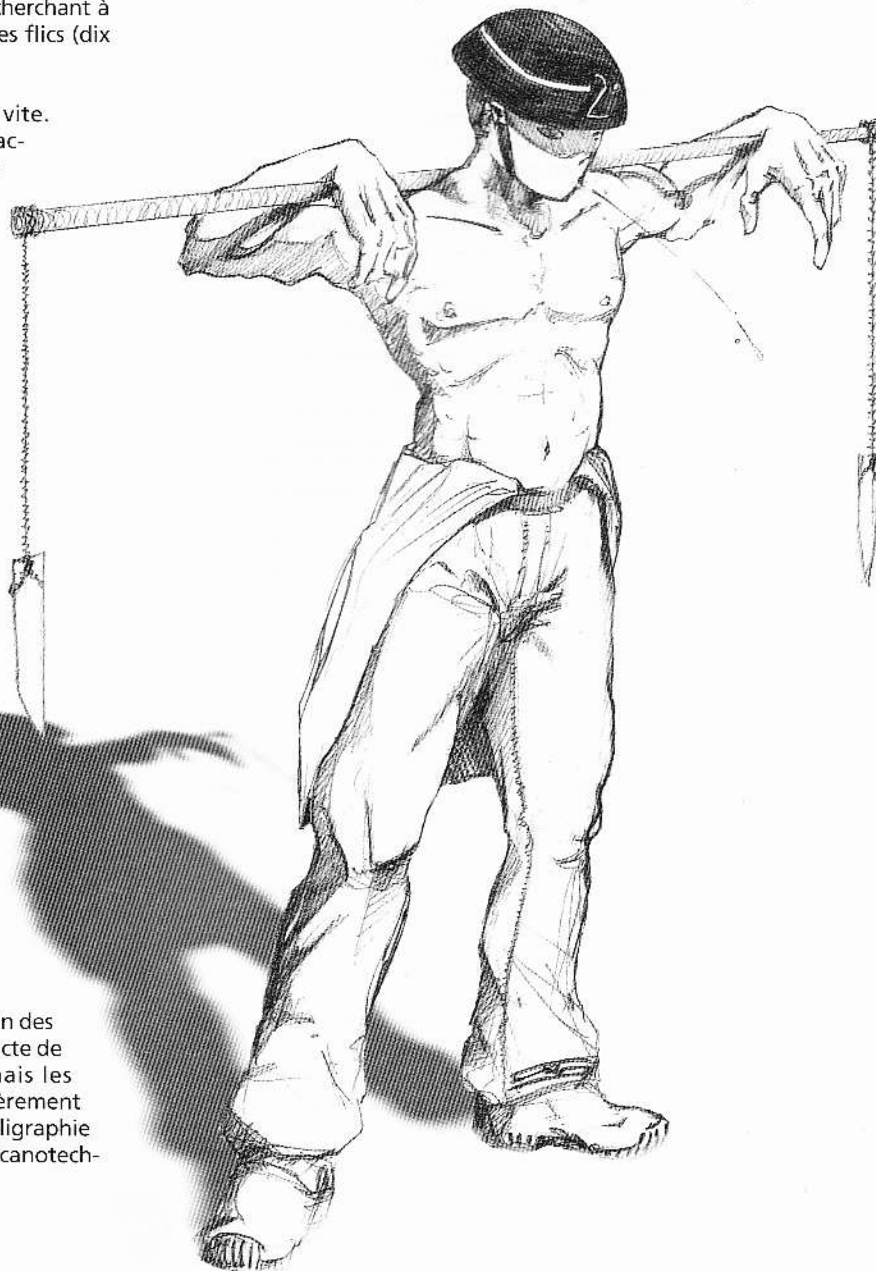
La demi-heure qui suit la fusillade va passer très vite. Entre l'effet de surprise, les embrouilles avec la Faction, la prise en charge des blessés, les courses-poursuites et le temps de se rejoindre, les PJ seront encore dans l'hôtel trente minutes plus tard. À cet instant précis, quoi que fasse les PJ et où qu'ils se trouvent, se déroulera un phénomène étrange : ils se retrouveront tous dans la suite 665, en train de négocier avec les membres de la Faction. Il est juste un peu plus de 23H00, la sonnerie de l'ascenseur a déjà retenti... et la porte vole en éclats, laissant apparaître le chasseur de monstres et ses trois chiens semi-métalliques. Les PJ viennent de revenir dans le temps, et la scène précédente se répète à nouveau. Ils sont exactement dans le même état physique et avec le même équipement que la première fois.

Hollow Bones

Il est bien temps de vous éclairer sur ce début de scénario. Tout est lié à l'homme tatoué que les PJ ont entr'aperçu. Il se nomme Liam Hen-Tsu et vient de la Jonction de 2056. Avant de perpétrer leurs expériences sur des Abominations, les Architectes de la Chair menèrent de nombreuses expériences sur des humains. Dans le monde policé de 2056, Liam fut l'un des cobayes utilisés par les Buros. Le lieu et la nature exacte de ses bourreaux n'ont ici aucune importance, mais les recherches menées sur sa personne étaient particulièrement originales. Alliant les principes de géomancie, la calligraphie mystique, la science de points vitaux et les greffes arcanotechnologiques classiques, les mutations opérées sur Liam, baptisé sujet W, avaient un double objectif : en faire un soldat d'élite, et un être capable de voyager dans le temps sans emprunter les chemins du Monde Inférieur.

Les greffes de gadgets arcanotechnologiques furent un succès, mais les travaux sur le voyage temporel du corps échouèrent. Basée sur une idée simple (l'adéquation entre le parcours du shi dans le corps humain et dans le monde) ces expériences valurent au sujet W ses tatouages mystiques, et eurent un effet inattendu.

S'il ne pouvait remonter le temps, le patient W pouvait néanmoins en altérer le cours, en créant des "boucles" dans la ligne du temps. Cela signifie qu'autour de lui, dans un périmètre restreint, il est capable de faire tourner le temps sur lui-même, comme si une boucle sans fin venait perturber son défilement linéaire. D'une manière pragmatique, cela signifie qu'il peut faire se répéter à l'infini une séquence de la réalité. Cette séquence excède rarement une heure et, en conséquence de la nature élastique du temps et de l'histoire dans *Feng Shui*, n'engendre aucun trouble majeur. La maîtrise qu'a Liam de son pou-



Conditioner

Et que se passe-t-il si les PJ meurent ? Et bien pour ceux qui se font dessouder lors de la toute première fusillade, tant pis, c'est le game over assuré. Ensuite, une fois que la boucle est mise en place, les choses diffèrent : tout PJ ou PNJ mourant dans la demi-heure de la boucle est "ressuscité" lorsque celle-ci revient à son point de départ. Néanmoins, il se peut qu'ils aient légèrement changé d'identité ou de passé, en raison des "aménagements" (même mineurs) de l'Histoire pendant cette demi-heure fatidique. Lorsque la boucle disparaît, et que le temps reprend son cours linéaire (à la fin du scénario), tout le monde retrouve son identité d'origine. Liam ayant disparu, l'Histoire reprend la forme la plus proche de sa version d'origine.

voir est extrêmement limitée, et le plus souvent liée à son état émotif. Les Architectes de la Chair jugèrent que ces résultats étaient un échec, bien qu'ils les aient renseignés un peu plus sur la nature du temps : avec une telle capacité qu'il contrôlait mal, le sujet W était à leurs yeux un danger plus qu'un agent utile.
Ils n'eurent pas le temps de réfléchir au sort qu'ils lui feraient subir : par miracle, Liam trouva un moyen de s'échapper. Il découvrit un portail vers le Monde Inférieur (le laboratoire où il était torturé) dans lequel il déambula des mois durant. Il y vécut assez longtemps pour s'y faire des alliés et apprendre l'emplacement de quelques portails vers notre monde actuel. Il est alors revenu à Hong Kong, aujourd'hui, pour une raison simple : tuer son père, afin de ne jamais exister et de ne pas avoir à subir les tortures des Architectes de la Chair.

Cette solution peut sembler excessive, ou dénuée de sentiments, mais Liam est tellement hanté par des années de souffrance qu'il a perdu tout sens commun et qu'échapper à son sort est devenu pour lui une obsession sans commune mesure. Il se souvenait que son père avait rencontré sa mère lors d'un concert à Hong Kong, au Jah World. Il ne lui fut pas difficile de retrouver la date, et le hasard voulu qu'un portail du Monde Inférieur se trouve dans les égouts avoisinant l'hôtel. Il s'y terra jusqu'à la bonne date, et sortit abattre son père. Il était pour lui si important d'y parvenir que l'émotion déclencha malgré lui son pouvoir : la demi-heure qui suit sa sortie du Monde Inférieur, dans l'hôtel et ses environs proches, est prisonnière d'une boucle temporelle... et risque de se répéter à l'infini.

Les Architectes de la Chair réagirent à l'évasion du sujet W, et envoyèrent un chasseur de monstres à sa recherche. Il s'agit de Searcher-514, accompagné de ses trois chiens modifiés par l'arcanotechnologie. Il a longuement poursuivi Liam dans le Monde Inférieur et a remonté sa trace jusqu'à Hong Kong. Le sujet W étant un cobaye d'expérience très important, il avait été "marqué" avec un émetteur spécial (Liam ne le sait pas, mais cet artefact est placé dans sa nuque) que Searcher-514 peut détecter grâce à son radar spécial. Cependant ce gadget ne fonctionne pas dans le Monde Inférieur, et c'est en sortant dans le Hong Kong contemporain que Liam s'est rendu visible aux yeux du chasseur de monstres, qui s'est immédiatement lancé à sa poursuite.

La boucle temporelle engendrée par Liam dure une demi-heure et affecte l'hôtel et ses environs. Tout ce qui est pris dans cette zone revient en arrière toutes les demi-heures. L'épisode qu'ont déjà vécu les PJ dans l'hôtel va donc se répéter, encore et encore, même si des variantes modifieront à chaque fois le détail des événements. Il est conseillé de jouer cette demi-heure infernale en temps réel, montre en main.

Redbull

C'est donc son père que Liam est venu abattre au Jah World. Il est sorti du Monde Inférieur dans les égouts sous l'hôtel et, remontant par les parkings et les cuisines, a braqué un des employés pour obtenir le numéro de chambre de son père (1014, au dixième étage). Le seul témoin de ce fait est l'employé en question, un réceptionniste qui prenait sa pause cigarette. Apercevant le chasseur de monstres dans le hall (Searcher-514 et ses chiens ont fait une entrée remarquée dans l'immeuble tandis que vos PJ étaient en réunion avec la Faction), Liam est retourné aux cuisines pour emprunter un passe-plat et monter le plus vite possible dans la chambre de son père. Manque de bol, le passe-plat ne montait pas au delà du sixième étage, et le radar de Searcher-514 fonctionnant, il lui fut facile de retrouver sa cible. Vous connaissez la suite, et la peur de Liam a l'idée d'être capturé sans avoir tué son géniteur a déclenché son pouvoir temporel.

Let my Niggas Live

Au niveau -2, dans les sous-sols de l'hôtel se trouvent les parkings. Dans la cage d'ascenseur, les PJ pourront découvrir le cadavre de Searcher-514, sur lequel le radar permettant de détecter Liam se trouve encore. Par chance, il est encore en état de marche, mais rappelez-vous qu'un des chiens-cyborgs était descendu veiller sur le corps de son maître. Dernier point important concernant ce radar : un technicien un minimum qualifié, comprendra qu'il garde toutes les informations en mémoire. Il est donc possible avec cet objet de savoir où est apparu Liam pour la première fois : dans les égouts qui se trouvent sous l'hôtel. Venir au niveau -2 peut aussi apporter deux indices importants aux PJ : ils croiseront sans doute des membres des cuisines (niveau -1) qui ont vu Liam et qui affirmeront qu'il venait des parkings. Les égouts qui se trouvent sous le parking de l'hôtel abritent en fait le portail vers le Monde Inférieur que Liam a emprunté, qui est assez facile à trouver.

Mais qui est le père de Liam ? Il s'agit en fait de Jhi Hen-Tsu, dit Redbull, un des plus hauts gradés de l'armée locale. Cet officier est désormais dans un fauteuil roulant, et accompagné de deux gardes du corps (considérez-les comme des *Anciens Membres des Forces Spéciales*, page 24 du livre de règles, armés de Glock 17). C'est un homme célèbre et important, d'une moralité douteuse, et qui a effectivement rencontré sa femme (une hôtesse de vingt ans plus jeune que lui) à l'occasion du concert auquel ont assisté les PJ. Ils ont juste fait connaissance ce soir, mais seront ensuite amenés à se revoir et à vivre une histoire amoureuse.

Lorsqu'il sort de la chambre 665, Liam court en fait vers celle de son père, quatre étages plus haut, espérant trouver ce dernier et l'abattre. Au commencement, c'est-à-dire la première et peut-être la deuxième fois qu'ils joueront la "boucle" dans laquelle ils sont pris, les PJ ne pourront pas comprendre tout cela. Ils l'apprendront au fur et à mesure, à force de réactions différentes et en reconstituant les pièces du puzzle.

Mais dans un premier temps, rien ne leur permet de deviner où se rend Liam, ni de comprendre ses motivations. Il se peut qu'ils le prennent pour un tueur ou un fanatique, et qu'ils s'imaginent qu'il a pour cible une des autres personnalités aperçues au concert :

Shuen Juitso (chambre 32456, trente-deuxième étage), le ministre des finances, est parti dîner avec d'autres hommes politiques, au restaurant panoramique qui se trouve à côté de l'auditorium, au dernier étage de l'hôtel. Il n'est aucunement menacé, mais entouré de six gardes du corps qui ne plaisantent pas.

Shina Fen Yu (chambre 18345, dix-huitième étage), la chanteuse, salue quelques amis après le concert, et redescend dans le hall pour attendre sa limousine et aller dîner en ville. Elle n'emprunte pas le même ascenseur que les PJ mais risque d'avoir une surprise en arrivant dans le hall. Elle peut, éventuellement, croiser l'un des chiens-cyborgs, partis à la recherche du corps de Searcher-514. Espérons alors que les PJ pourront intervenir, sinon elle se fera déchiqueter toutes les demi-heures.

Enfin, le célèbre roboticien Jion Jion Lii, risque de jeter les PJ dans le désarroi. Après le concert, il rentre directement dans sa chambre pour dormir. Sa chambre se trouve au dixième étage aussi, au numéro 10777. Si les PJ parviennent à suivre Liam jusqu'à cet étage, ou s'ils obtiennent le numéro de chambre de Jion Jion Lii et croisent Liam ensuite, ils risquent de faire bien vite un rapprochement erroné.

One Blood Under W

Toutes les demi-heures va donc se répéter la fusillade décrite ci-dessus (voir Careful, Click, Click) et le jeu de cache-cache que se livrent Liam, son père et les chiens-cyborgs.

Surpris lors de la première fusillade, les PJ pourront ensuite réagir de bien des manières différentes, et interférer sur le cours des événements (même si au bout d'une demi-heure, quelle que soit la situation, tout recommence au même point). Bien qu'il puisse anticiper à la deuxième fusillade, le chasseur de monstres Searcher-514 ne parviendra jamais à esquiver la balle fatale tirée par Liam.

Lorsqu'il quitte la suite 665, Liam attend le chasseur de monstres au coin du couloir, et utilise ses facultés de combat pour le mettre hors d'état de nuire, en lui faisant littéralement traverser les portes en métal de l'ascenseur. Le choc est fatal pour le chasseur de monstres, qui chute ensuite jusqu'au parking du niveau -2. Si les PJ aperçoivent Liam à ce moment, ils se méfieront ensuite des aptitudes du sujet W au combat.
Liam se dirige ensuite vers l'escalier de service C pour monter jusqu'à la chambre de son père. En chemin, il croise un agent de sécurité. Dans un premier temps, il met celui-ci K.O., mais les événements se répétant sans qu'il n'arrive à ses fins, Liam va devenir de plus en plus violent, au point de tirer sur tout ce qui se dresse sur son chemin. Lorsqu'il arrive ensuite à la chambre de son père, ce dernier n'est pas là. Il doit alors se mettre à sa recherche. Libre à vous de voir comment il procède : en déambulant, en prenant en otage des responsables de l'hôtel, en s'alliant aux PJ, etc. Liam cherche son père désespérément (voir I Can't Go To Sleep pour connaître l'emploi du temps de ce dernier). Il peut aussi s'en prendre à sa mère, mais elle est encore plus difficile à localiser. Ce qui est important pour l'ambiance, c'est que plus la boucle se répète, plus Liam perd le peu de santé mentale qui lui reste et transforme sa quête en véritable carnage.

Do you Really (Thang, Thang)

Comme tous les initiés à la guerre secrète, les PJ ont une perception réelle du temps et de l'Histoire. Ils se souviennent, par exemple, des versions antérieures de l'Histoire dans lesquelles ils ont pu vivre. De même, ils sont tout à fait conscients d'être pris dans une boucle temporelle et se souviennent à chaque fois de tous les événements. Ceci est aussi valable pour Liam et le Searcher-514 (bien que cela ne lui soit pas d'un grand secours).

Protect ya Neck (the Jump Off)

Tous les gens présents dans l'hôtel sont pris dans la boucle, sans s'en rendre compte. D'une boucle sur l'autre, ils ont donc des réactions et des trajets dans l'hôtel quasi identiques, que les PJ pourront aisément retenir, et qui peuvent s'avérer utiles. Il en va de même pour les flics, qui envahissent à chaque fois les couloirs au bout de quelques minutes, mais toujours de la même manière. Les chiens-cyborgs agissent de la même manière : ils parcourent les couloirs à la recherche de Liam, et doivent être un outil dramatique pour le meneur, afin d'ajouter un peu d'action ou de faire monter la tension. Leurs itinéraires peuvent cependant différer plus aisément d'une boucle sur l'autre, car ils seront plus sensibles aux actions des PJ et de Liam. Enfin, les membres de la Faction sont peut-être des initiés à la guerre secrète. Dans ce cas, à l'instar des PJ et de Liam, et contrairement aux clients de l'hôtel, ils percevront la boucle et se souviendront des boucles précédentes. Ils seront donc à même d'anticiper quelques actions, d'en parler avec les PJ, voire de s'allier avec eux. Mais leur plus grand atout est qu'ils disposent de renforts, des hommes à eux qui les attendaient au parking, dans un van. Il s'agit de cinq hommes de main armés de Mini Uzi qui, une fois contactés par mobile, peuvent s'avérer utiles (considérez-les comme des *Tueurs à gage*, page 29 du livre de règles).

À force de répétitions, les PJ parviendront sans doute à intercepter Liam et à entamer un dialogue avec lui. Il n'est pas très communicatif et son histoire est bien difficile à exprimer. Néanmoins, si peu à peu les personnages comprennent une part de ses motivations et touchent juste, il prendra le temps de leur parler. Ces discussions peuvent, elles aussi, déboucher sur une entraide qui, de toute manière, est à l'avantage de tous (ou presque).

I Can't Go to Sleep

En fait si Liam a tant de mal à localiser son père, c'est que le parcours de ce dernier après le concert n'est pas commun. Voici son emploi du temps tout au long de la boucle temporelle, de 23H00 à 23H30. Dans tous ses déplacements, il est accompagné d'un serviteur et de deux gardes du corps.

23H00 : Jhi Hen-Tsu reste quelques minutes à discuter au bar de l'auditorium.
23H05 : il quitte l'auditorium, se rend aux WC les plus proches, puis emprunte l'ascenseur.
23H10 : il passe à la chambre de sa future femme pour la complimenter (chambre 23256, au vingt-troisième étage), mais se fait gentiment éconduire.
23H20 : il arrive à la jonque "The Monument". Déçu par le comportement de sa future femme, il se rend à la jonque pour passer une soirée en agréable compagnie

The Monument

Un des meilleurs endroits pour attenter à la vie de Redbull (Jhi Hen-Tsu) est la boîte à prostituées dans laquelle il se rend. Niveau timing cette option laisse peu de temps pour agir, car le père de Liam n'arrive sur place que dix minutes avant la fin de la boucle temporelle. Cependant, ce lieu d'action a un double avantage : les deux gardes du corps de Jhi Hen-Tsu restent à l'extérieur ; et juste à côté de la jonque, à même le quai, se trouve une énorme bouche d'évacuation des égouts. Le portail vers le Monde Inférieur se situe ensuite à seulement trois minutes de marche dans ces coursives, lorsqu'on a repéré le trajet.

"The Monument" est un bar à prostituées dans une jonque. Elle se trouve sur les quais, juste au pied de l'hôtel. L'entrée n'est ouverte qu'aux hommes bien habillés (c'est le cas des PJ) et coûte relativement cher. À l'intérieur, l'ambiance est enfumée et une vingtaine de femmes dénudées s'entretiennent avec des hommes d'affaires, au bar ou dans de petits salons privés. De toute manière, ni les PJ ni Liam ne sont là pour faire la fête... Jhi Hen-Tsu aura tout au plus quelques minutes pour se rendre au bar, avant qu'il ne se passe quelque chose.

La jonque est tenue par un gang de Yakusas et cinq hommes armés de pistolets se manifesteront dès les premiers débordements (Phy 5, Chi 4, Esp 7, Réf 6 ; Armes à Feu 12, Arts Martiaux 9, Info/Triade 9 ; armés de Browning Hi-Power). Encore une fusillade en perspective...

Gravel Pit

S'ils parviennent à aider Liam à tuer son père, ce qui pose déjà un grave cas de conscience, les PJ risquent d'avoir une très mauvaise surprise. Contrairement à ce que supposait Liam, le paradoxe temporel ne fonctionne pas comme il l'espérait et n'annule pas son existence : la boucle recommence et, par les règles d'élasticité du temps, les identités de Liam et de son père sont modifiées. Son père peut alors devenir un homme politique dans une autre boucle, et lui avoir d'autres modifications arcanotechnologiques, mais le gros de leur histoire et leur lien de parenté restent inchangés. Les rapports qui lient les deux hommes font qu'ils se reconnaîtront toujours, même si l'Histoire se modifie d'une boucle sur l'autre en ce qui les concerne. Mais c'est surtout la tâche des PJ que cela va compliquer... Tuer Liam ou sa mère engendre exactement les mêmes conséquences. La seule solution pour mettre fin à la boucle temporelle consiste à entraîner la mère ou le père de Liam dans le Monde Inférieur, en utilisant le portail qui se trouve dans les égouts sous l'hôtel, et de les abattre là, le tout en moins d'une demi-heure. On peut y accéder par le parking ou par l'entrée des égouts proches de la jonque "The Monument". Liam le fera sans hésiter, si on lui explique que c'est la bonne solution. Autrement, les PJ oseront-ils commettre un crime aussi odieux pour se sortir de cette situation ? Et les membres de la Faction ? Nul doute que pour arriver à cette solution, Liam ou les PJ devront cogiter longtemps (vous devriez jouer bien cinq ou six fois la boucle) et que des alliances seront nécessaires. N'oubliez pas que si vos PJ ne pensent pas à cette solution, Liam peut lui-même être à l'origine de la fin du scénario.

Jah World

Dans le Monde Inférieur, la structure du temps est différente. S'ils sont tués dans les couloirs mystérieux du Monde Inférieur, les parents de Liam ne seront plus pris dans la boucle, et ne seront plus en mesure de procréer Liam. Quant à ce dernier, il sera alors un exilé, sans vie dans le monde réel, et condamné à hanter les souterrains du Monde Inférieur.

Les divagations sur la structure du temps qui parsèment ce scénario ne remettent aucunement en cause sa nature fondamentale dans *Feng Shui*, au contraire. Elles introduisent juste l'idée qu'en plus d'être élastique, sur une période courte, le temps peut faire des boucles. Pas de quoi casser trois pattes à un canard. À ce stade de la lecture, vous vous demandez sans doute ce que vos PJ vont bien pouvoir retirer de cette expérience malheureuse ? Moi aussi. Mais je crois que s'ils y pensent, cette mallette qu'avait apportée la Faction pour leur rendez-vous devrait les combler. Une mallette remplie de 250 000 $HK...

Auteur : 7.7
Illustrations : Bertrand Bès



Fils de l'Étoile

Ce scénario s'adresse à un groupe de personnages relativement expérimentés, éventuellement Élus, même si la présence de dragons est à éviter. Se situant entre l'empire Zûl et la Pomyrie, il se déroule avant la campagne des Guerres Humanistes. Il peut servir d'introduction à l'Inspiration ou étoffer les relations avec l'Étoile.



Synopsis

Au cours de ce scénario, les PJ sont entraînés à la suite d'un homme désespéré, lancé dans la recherche de sa femme. Aiguillés par des rêves dûs à une Étoile, ils seront amenés à traverser une partie de la Pomyrie en suivant les traces de la compagne mystérieuse, découvrant peu à peu le mystère qui entoure ce couple. Une entrée en territoire Zûl et la participation à une farouche bataille contre une horde descendue de la Griffe de Kalimshaar, mettront un point final à cette poursuite et révéleront de bien étranges facettes de la vie des dragons.

Genèse d'une passion

Toute cette histoire commence il y a une cinquantaine d'années, par la rencontre entre Danaelle, fille de Kroryn, et Kusariel, un aventurier sans renommée particulière. Seul fait notable, Kusariel était un Inspiré, guidé par une étoile qui à l'époque ne disposait pas d'un grand nombre d'agents. Danaelle s'intéressa à lui, curieuse de cette bizarre ferveur qui animait le guerrier errant, et décida de l'étudier quelques temps en prenant forme humaine. Bien que Kusariel n'ait jamais rien su de ses motivations, il s'éprit d'amour pour elle, trop heureux de l'intérêt que lui portait cette femme magnifique. Leur idylle ne dura pas, car si Danaelle se mit à apprécier Kusariel pour sa simplicité et sa bravoure anonyme, le Lien qu'elle lui proposa se heurta à ses convictions d'Inspiré. Il s'ensuivit une mésentente qui mit un terme à leur relation. Chacun s'en fut alors de son côté, Kusariel consacrant sa vie à son étoile et Danaelle gommant rageusement cette époque de sa vie où elle avait perdu son temps à comprendre ce que les hommes nomment "le chant des étoiles". Kusariel connut une vie occupée et anonyme, et mourut il y a une trentaine d'années de cela.
Mais Danaelle comprit vite que leur relation n'avait pas été stérile et en son sein grandissait le fruit de leur union mortelle. Elle, fille du volcan, allait mettre au monde un Orphelin, mi-homme mi-dragon, qui serait sa honte et la cicatrice permanente de sa bêtise. Toutefois, Danaelle le mit au monde et l'éleva, cédant occasionnellement au plaisir de la maternité. L'enfant, Ystalinn, fut donc élevé par une mère dure, qui ne lui prodigua que peu d'amour, tentant de lui inculquer la mentalité draconique. Cela lui fut difficile, car Ystalinn semblait avoir hérité du caractère soumis et passif de son père.
Dépourvu de toute attache familiale, honteux de sa propre faiblesse, Ystallin devint complètement dépendant de cette mère qui ne lui témoignait que rarement de l'affection. Cinquante années passèrent, Danaelle traînant comme un boulet ce fils honteux, n'ayant jamais trouvé le courage de tuer ce pitoyable descendant draconique.

Quelques jours avant le début du scénario, Danaelle a quitté précipitamment Ystallin, contactée par un de ses Élus, Rugt-Ta-Zûl, chef d'une tribu Zûl. Ulcérée par son fils et craignant un peu pour sa vie, elle se décida enfin à l'abandonner à son sort et partit répondre à l'appel des zûls, sur le point de se lancer dans une bataille contre une horde fataliste guidée par un fils de Kalimshaar. Depuis, Ystallin erre, cherchant à rejoindre sa mère, remontant péniblement la piste spirituelle qui le relie à elle. C'est alors que sa route va croiser celle des PJ.

Acte I : Songe sous la cité chimère

L'action débute à Onyria, en Pomyrie, à la veille du jour où Onyr devrait arriver pour la saison d'hiver. Le climat relativement doux des derniers jours permet aux foules de pèlerins et de voyageurs de constituer un vaste campement autour de la bourgade. Les PJ sont de ceux-ci, attendant Onyr pour des raisons qu'il vous appartient de définir. Ils peuvent chercher à rencontrer un résident, être en quête d'objets ensorcelés ; les mages du groupes peuvent désirer faire reconnaître un statut supérieur ou tout simplement visiter cette fabuleuse cité. Ses mythiques portails et sa mobilité sont aussi le moyen de parcourir de grandes distances à moindre effort, ce qui peut motiver leur présence ce soir-là à la croisée des routes de Pomyrie.

Alors que la nuit est tombée depuis un moment, les fêtes et les feux cessent les uns après les autres, tous les humains présents sombrant dans la torpeur surnaturelle qui voile toujours le Voyage d'Onyr.

Au cours de cette nuit forcée et magique, tous les PJ vont tomber sous l'effet d'un rêve provoqué par leur étoile tutélaire. Les personnages se réveillent dans leur campement. Autour d'eux, les autres campements, ainsi qu'Onyria, ont disparu.

L'Étoile

Cette étoile est la même que celle de Kusariel, qui fut Inspiré comme eux il y a un demi-siècle de cela. Si votre équipe de personnages n'a pas encore engagé son Inspiration, c'est là le moyen de les confronter à leur première communication avec leur guide céleste. Si leur compagnie est déjà formée, le guide sentira d'instinct que ce rêve provient de l'étoile et aura plus que les autres conscience du poids de cet augure.

Ils sont tous ensembles, flous et translucides. Quels que soient leurs actes individuels, ils ne peuvent agir et ne sont que des témoins. Parler entre eux leur est impossible, toute la scène est muette. À quelque distance, un autre campement est visible. Un feu de camp et deux tentes autour desquelles évoluent un homme et une femme. La femme replie une des tentes et referme son sac, apparemment sourde aux questions de l'homme qui semble fort triste et énervé de la voir partir (Il s'agit de Danaelle, sous forme humaine, qui doit impérativement passer pour une humaine). Ystallin, l'homme, est catastrophé de la voir partir et semble vouloir la retenir. La femme se retourne, lâche une phrase sèche, le visage rageur. Elle frappe l'homme qui veut la retenir et se détourne. Alors que l'homme tombe au sol en pleurant, la femme s'éloigne et disparaît dans la nuit. Au coté de l'homme apparaît alors la forme d'un homme d'âge mur, translucide lui aussi. Ystallin ne semble pas le voir. La ressemblance physique entre les deux hommes est flagrante. L'image (Kusariel) reste immobile, contemplant son fils et semblant partager son chagrin. Si un des PJ est un Inspiré âgé, il pourra peut-être avoir rencontré Kusariel durant les dernières années de sa vie et le reconnaître. Ystallin sanglote au sol. Dans le ciel, une étoile se met à briller avec plus d'intensité (l'étoile du groupe et de Kusariel). L'image de Kusariel se tourne alors vers les personnages et prononce les seules paroles de toute la scène : "aidez-le... moi je ne le puis plus...". Toute la scène se brouille alors.
Ce rêve est envoyé par l'Étoile qui se soucie d'Ystallin, pour des motifs que vous déterminerez selon ses motivations. Elle leur a montré la scène qui a eu lieu il y a quelques jours auparavant, non loin de là, et a utilisé l'image d'un de ses anciens inspirés pour communiquer avec les PJ.)

Au matin, les PJ sont réveillés par les bruits du camp qui s'éveille. Dans les cieux, Onyr est présente et déjà les premiers Transbordeurs descendent au sol afin de proposer leurs services (voir *Les voiles de Nenya*, page 10-17). Au milieu de cette cohue, ils voient alors arriver Ystallin, perdu et avançant vers eux en hésitant. Il s'adressera à eux en bafouillant. Il est complètement déboussolé et prétend avoir rêvé d'eux durant les trois dernières nuits, alors qu'ils lui tendaient la main et l'aidaient à

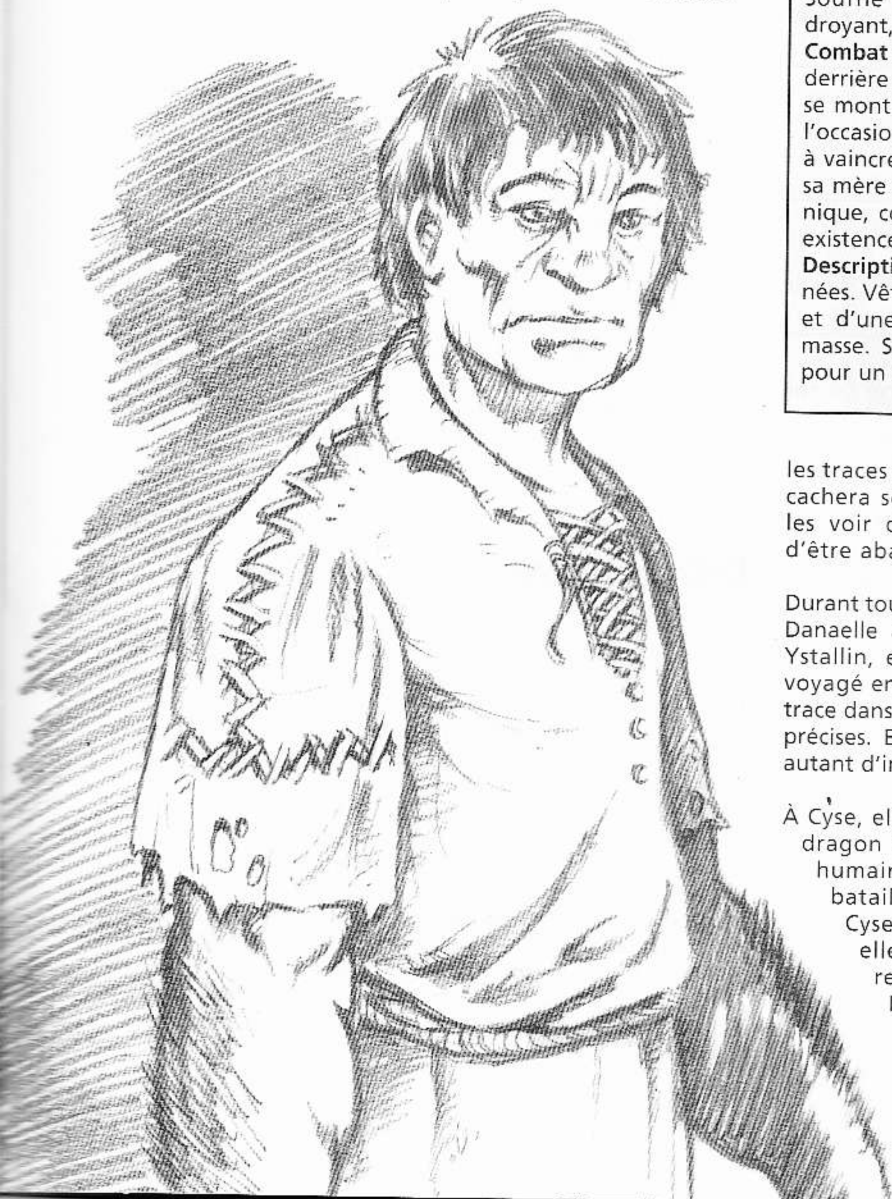


retrouver Danaelle. Il se présentera comme un modeste voyageur, recherchant sa femme qui l'a quitté il y a trois jours pour des raisons brumeuses. À aucun moment il ne révèle sa nature d'Orphelin, ni le fait que Danaelle soit un dragon de feu, sa mère et non sa femme. Il les suppliera de l'aider à la retrouver.

Faites sentir à vos PJ qu'une force supérieure les incite à aider cet homme, leur Étoile désirant ardemment que cet homme retrouve cette femme. De plus, tout PJ avec une Tendance Homme de 2 ou plus sera profondément touché par le chagrin de cet homme et culpabilisera à l'idée de le laisser seul. Ystallin laissera les PJ accomplir leurs affaires à Onyr, un ou deux jours ne modifiant pas beaucoup de choses. Il sait qu'elle est partie vers le Nord-Ouest, en direction de Cyse. Ystallin sait vaguement que Danaelle est partie vers l'empire zûl et sa nature craintive le pousse à s'entourer d'aventuriers expérimentés afin d'entrer dans ces terres sauvages.

Acte II : Au long des cités du Sceau

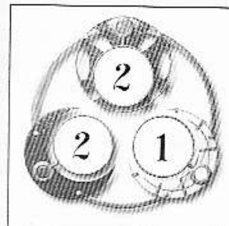
Une fois que les personnages ont réglé leurs affaires à Onyr ou trouvé le moyen de consacrer un peu de temps à cet homme si touchant, ils vont devoir suivre la route de Danaelle en fonction des indications d'Ystallin. En fait, Ystallin combine ce qu'il sait de la destination de sa mère avec un lien spirituel confus, qui lui permet de ressentir



Ystallin, Orphelin

FOR	5	RÉS	12
INT	5	VOL	8
COO	4	PER	6
PRÉ	2	EMP	7

Physique :	5	**Armure :**	5 (vêtements épais)
Mental :	4	**Initiative :**	3
Manuel :	4	**Seuils de blessure :**	20 (3/4/3/2/1)
Social :	3		



Avantages : résistance à la magie, magie naturelle* (Sphère feu).
Désavantages : mauvais œil, trouble mental, fatalisme, insignifiant, manie (tordre ses mains anxieusement).
Compétences : Armes contondantes 6, Corps à corps 3, Athlétisme 4, Conn. Dragons 8, Géographie 6, Histoire 3, Lire et écrire 6.
Magie : Sphère du feu 7+2*, Magie instinctive 6, Magie Invocatoire 5 Réserve : 15
Sorts : Bouclier carmin, L'œil de pyrite, Feux-follets, Souffle ardent, Conflagration écarlate, Poing foudroyant, Fulgurance, Exhorte.
Combat : Ystallin est un être timoré, cherchant à s'abriter derrière de solides combattants afin d'éviter les coups. Il se montre presque pleutre, mais pas gênant, pouvant à l'occasion faire preuve d'astuce afin d'aider les guerriers à vaincre. Ce n'est qu'à l'issue de cette aventure, voyant sa mère blessée, qu'il dévoilera un véritable sang draconique, combattant avec fougue au mépris de sa propre existence.
Description : Ystallin semble âgé d'une quarantaine d'années. Vêtu d'une chemise de laine brune, de braies grises et d'une cape de cuir épais, il n'est armé que d'une masse. Son allure incertaine et hésitante le fait passer pour un simplet, presque touchant dans sa candeur.

les traces de son passage et sa direction approximative. Il cachera soigneusement ce pouvoir aux PJ, craignant de les voir découvrir sa nature de bâtard draconique et d'être abandonné.

Durant tout ce voyage, il convient de garder à l'esprit ce que Danaelle a fait de son propre trajet. Après avoir quitté Ystallin, elle a en fait repris sa forme draconique et a voyagé en volant. Il n'est donc pas possible de retrouver sa trace dans les auberges de la route, malgré des descriptions précises. Elle a fait halte en trois endroits, qui vont être autant d'indices pour les PJ.

À Cyse, elle a tenté de contacter Mylandar, un vieil ami, dragon du métal reconnu. Elle l'a cherché sous forme humaine afin de l'inciter à la rejoindre dans la bataille au coté des zûls. Mylandar n'étant pas à Cyse, elle est repartie déçue, mais a laissé derrière elle le souvenir d'une femme de caractère à la recherche d'un dragon.

Elle est ensuite partie vers Sylph, afin de rencontrer plusieurs voyageurs zûls. Elle leur a

confié que l'appel télépathique de Rugt-Ta-Zûl lui est bien parvenu et qu'elle honorera la bataille de sa présence. Elle les a envoyé rejoindre la tribu afin de défendre leur peuple et d'annoncer son arrivée dans les jours à venir. Elle est repartie ensuite pour Koran-Rogh, afin d'en ramener un sorcier de la tribu.
Elle est retournée au campement zûl et prépare la tribu à fondre sur l'incursion fataliste. À aucun moment, elle ne se doute que Ystallin la suit.

Voici donc un calendrier des événements, afin de pouvoir gérer en parallèle les déplacements de Danaelle et des PJ. Si vos PJ s'en écartent, n'hésitez pas à modifier les allures de déplacement de Danaelle qui peut modifier sa vitesse selon ses humeurs. Le seul point important est que les personnages arrivent durant la bataille finale.

Jour de l'Écume :
Danaelle reçoit l'appel de son Élu abandonne Ystallin avec peu d'explications

Jour du Métal :
Au soir, Danaelle arrive à Cyse après avoir voyagé en volant.

Jour de l'Arbre :
Danaelle parcourt Cyse à la recherche de Mylandar.
Ystallin arrive à Onyria.
Dans la nuit, Onyr arrive en Pomyrie et les personnages font leur rêve commun.

Jour des Songes :
Au matin, Ystallin rencontre les personnages.
Danaelle voyage vers Sylph sous forme draconique.
Les personnages gèrent leurs affaires à Onyr.

Jour du Foyer :
Départ des personnages pour le Nord-Ouest.
Danaelle rencontre plusieurs voyageurs Zûls et les envoie dans leur tribu.

Jour des Vents :
Danaelle emprunte les Couloirs de Lave et traverse les collines de Griff.

Jour du Serpent :
Départ de Danaelle pour Koran-Rogh.

Jour du Volcan :
Danaelle fait halte à Koran-Rogh et rencontre le mage Tk'un.

Jour de l'Écume :
Les personnages arrivent à Cyse.

Jour du Métal :
Enquête à Cyse.
Danaelle en forme humaine et Tk'un partent de Koran-Rogh.

Jour de l'Arbre :
Départ des personnages pour Sylph.

Jour du Foyer :
Les personnages arrivent à Sylph.

Jour des Vents :
Enquête à Sylph.

Jour du Serpent :
Les personnages quittent Sylph et arrivent aux collines de Griff.

Jour du Roc :
Les personnages traversent les collines par les Couloirs de Lave.
Au soir, Danaelle et Tk'un arrivent au campement.

Jour du Volcan :
Les personnages émergent des Couloirs et arpentent les vallons.
Au soir, les Zûls attaquent la horde en progression.
Les personnages arrivent durant la confrontation.

Mantes Solorydes (4-8)

FOR	7	RÉS	10
INT	2	VOL	6
COO	10	PER	7
PRÉ	NA	EMP	NA

Physique : 6	Armure :		8 (chitine)
Mental : 2	Initiative :		5
Manuel : 1	Seuils de blessure :	Blessé (1-50) OOO	
Social : NA		Mort (51+)	O

Compétences : Griffes 9 (Dmg : 15), Morsure 7 (Dmg : 20), Discrétion 6, Esquive 5, Course 7, Pister 9, Escalade 6.
Combat : les mantes solorydes attaquent en chargeant leur proie dès le premier assaut. Ensuite, elles déchiquettent au corps à corps. Elles ne parent jamais et esquivent parfois. Leur deuxième attaque de griffes se fait à Diff 15 (deuxième patte). Toute action supplémentaire subit les malus normaux des actions supplémentaires.
Description : les mantes solorydes ressemblent à des mantes religieuses de deux mètres de haut pour trois de long. Leur carapace de chitine noirâtre est couverte de plaques de fongus dégageant une pestilentielle odeur d'humus. Entre leurs plaques de chitines poussent de longs crins noirs dégouttants de sève collante, portant nombre de maladies. Carnivores, elles attaquent à vue toute proie plus petites qu'elles.

D'Onyr à Cyse

Pour plus de commodité, on considère ici que les personnages voyagent à cheval ou à dos de lézards géants. Les quatre-cents kilomètres qui séparent Onyr de Cyse sont parcourus par une route de terre qui traverse les plaines hivernales de la Pomyrie. Divers villages et villes jalonnent la route et offrent des logements chauds. La température est de 5-8 °C le jour, et proche de zéro la nuit. La majorité des voyageurs de cette route l'utilise en sens inverse afin de rallier Onyr. Malgré quelques chutes de neige au matin du deuxième et troisième jour, les conditions restent agréables.
Deux rencontres majeures vont agrémenter ce voyage. D'une part, les PJ vont avoir à repousser les attaques de créatures sorties de Solor, à la recherche de nourriture abondante. Les chevaux et les personnages vont très bien leur convenir. D'autre part, ils rencontreront une patrouille de la Compagnie du Gantelet (voir *Les Grands Dragons*, page 42).



Si la situation dégénère au cours du combat contre les abominations de Solor, il est possible de faire intervenir le Gantelet pour tirer les personnages d'affaire. La patrouille est constituée de deux protecteurs (statut 2 et 3), d'un prodige (statut 2) et d'un mage (statut 3).

Cyse

Pilier élémentaire du métal dans le Sceau de Pomyrie, Cyse est fortifiée. À l'entrée, la garde de la ville aux couleurs de Kezyr surveille les entrées et sorties. Certains gardes se souviendront de la description de Danaelle si les PJ les interrogent. Elle est passée au matin du précédent jour de l'Arbre, voyageant apparemment à pied. Plusieurs personnes vivant aux abords des portes (palefrenier, mendiants, commerçants) se souviennent aussi de l'avoir vu passer en direction du centre. Il est possible de rencontrer tout au long du chemin des serviteurs ayant gardé souvenir de cette femme. Sur la place principale, Danaelle a été vue devant le palais du seigneur Mylandar, dragon du métal. Elle n'est pas entrée et semble être repartie fort colérique. Si les PJ osent frapper à la porte du palais draconique, ils seront reçus par un majordome (Protecteur statut 3) qui les informera que le seigneur dragon n'est pas là. Il reconnaîtra avoir reçu la visite de Danaelle, et que cette dernière a demandé à voir Mylandar. Il taira le fait qu'elle se soit présentée comme fille de Kroryn et il sera difficile de lui tirer les vers du nez. Le palais sert de logis à quelques amis et Élus de Mylandar, mais il ne sera pas possible d'y avoir accès. La piste de Danaelle se poursuit toutefois jusqu'à la porte de la route de Sylph, où les gardes se souviendront l'avoir vue. Un des gardes a fait quelques remarques salaces sur son physique et elle lui a brisé les deux bras dans la seconde qui a suivi, à mains nues...
Ystallin semblera gêné par ce détail mais bougonnera que le soldat n'a eu que ce qu'il méritait.

De Cyse à Sylph

Ystallin confirmera la route par de prétendus souvenirs des intentions de sa "femme". Il suit en fait la piste élémentaire de sa mère. Les quelques jours de voyage jusqu'à Sylph seront relativement calmes. Si vos personnages sont vraiment imprudents, ils pourront éventuellement attirer l'attention de quelques slaynns en maraude (*Prophécy* page 265) ou de quelques loups affamés.

Sylph

Pilier élémentaire de l'air dans le Sceau de Pomyrie, Sylph est une assez grande ville de plaine, où il peut être difficile de retrouver la trace de Danaelle. Au contraire de Cyse dont les habitants se souvenaient assez bien des étrangers très typiques, Sylph est un carrefour commercial entre le Pomyrie et Griff, ainsi qu'une base arrière des forces armées frontalières qui protègent la région contre les raids zûls. Dans cette vaste ville, les gens vont et viennent souvent.



Il sera toutefois manifeste que si les personnages recherchent quelqu'un ou quelque chose, il leur sera plus aisé de chercher vers la place du marché. De plus, les forces militaires semblent en alerte. Une rumeur court, laissant entendre qu'un raid zûl pourrait survenir, deux des trois compagnies de guides du désert ayant brusquement quitté la ville le jour du foyer de la semaine précédente. Ces départs inopinés sont souvent le présage d'un raid imminent. Les guides étaient installés dans un angle de la place du marché. Au marché, la rumeur sera toujours présente, avec en plus la colère des marchands qui ne peuvent engager de guides suffisants pour le désert. Quelques personnes peuvent avoir vu Danaelle entrer dans le caravansérail zûl, il y a une semaine environ. Si les personnages vont voir les éclaireurs zûls, ils devront se rendre dans leur caravansérail dans un angle de la place. Là, dans une ambiance lourde et barbare, ils pourront rencontrer la troisième compagnie. Ces guerriers du désert sont des passeurs qui se chargent d'organiser des convois et monnayent chers leurs services. En ce moment, ils font monter les prix, jouant sur la peur des marchands. Ils sourient à l'évocation d'un raid et restent vagues. Si l'un des PJ est un voyageur de statut élevé, un natif zûl ou bien un guerrier célèbre, ils accepteront plus facilement de lui parler. Si les PJ font preuve de charisme ou d'un bagout extrême, ils pourront apprendre que c'est après le passage d'une femme que les deux autres compagnies sont brusquement parties rejoindre leur tribu pour des raisons de guerre. Eux sont restés là, leur tribu d'origine étant différente. Ils ne savent pas où est partie Danaelle.

Après cette rencontre où il se sera montré discret, Ystallin évoquera le fait que sa "femme" ait pu partir avec les zûls, l'ayant entendu parler d'amis qu'elle aurait dans ce peuple. Il insistera pour partir au plus vite au Nord, sur les talons des zûls.

Acte III : Vers le Nord, nulle route...

Alors que les PJ voudront probablement partir vers Griff, Ystallin se montrera pour une fois tenace et insistera pour traverser les collines de Griff pour regagner un peu de leur retard. Il sent en fait la trace qui part dans cette direction et veut absolument la suivre. Après quelques heures de route, Ystallin deviendra comme possédé et commencera à arpenter les collines rocheuses en humant l'air et en se concentrant intensément. Il désignera alors une faille rocheuse et insistera pour suivre la route qui s'y trouve. Contre toute attente, il semble bien qu'un chemin existe au de-là de cette faille. Serpentant entre les rochers, les PJ vont commencer à s'enfoncer sous terre, suivant un Ystallin surexcité, qui insiste pour les guider. Peu à peu, des plaques jaunâtres vont être visibles sur les parois et des fumerolles sulfureuses vont évoquer aux personnages l'entrée d'un sanc-

Danaelle

Adulte Dragon de Kroryn
Voir *Les Grands Dragons,* page 89.

Daarn'enzaar, Vieux Dragon de Kalimshaar
Voir *Les Grands Dragons,* page 103.

Corrompus de la Horde de Daarn'enzaar

FOR	8	RÉS	9
INT	2	VOL	6
COO	6	PER	7
PRÉ	3	EMP	NA

Physique :	6	**Armure :**	cuir de zaal (8)
Mental :	3	**Initiative :**	3
Manuel :	4	**Seuils de blessure :**	Blessé (0-30) OOOO
Social :	1		Mort (31+) OO

Tendances : Les corrompus ne peuvent utiliser les Tendances. Tous leurs coups critiques sont résolus sur la table de la fatalité.

Compétences : Armes d'hast ou contondantes 7, Corps à corps 5, Athlétisme 6, Escalade 7, Discrétion 6.
Combat : les corrompus utilisent une Charge au premier round, puis des Attaques Brutales. Ce n'est qu'après leur première case de mort cochée qu'ils attaquent normalement.
Description : les corrompus sont maigres, tordus, vêtus de pagnes taillés dans des peaux de bêtes. Leurs yeux sont globuleux et blanchâtres et leur mâchoire est garnie de dents pointues plantées de travers. La peau évoque celle d'un lézard atteint de la nécrose. Les oreilles sont atrophiées et collées au crâne. Le crâne est chauve, de forme irrégulière. Au bout de leurs bras osseux, des mains au nombre de doigts irréguliers sont garnies de courtes griffes. Leur attitude générale est servile, stupide et méchante. Ils sont armés de bardiches ou de fléaux à deux mains.

Guerriers zûls

Combattants de statut 2 à 4, équipés de cimeterres à une ou deux mains, de bouliers moyens renforcés d'os (voir plaqués cuir). Ils sont menés par Rugt-Ta-Zûl (combattant statut 4/voyageur statut 3) et disposent d'un soutien magique conséquent en la personne de Tk'un, mage de statut 4 expérimenté dans les Sphères du feu, de la terre et de l'air.

tuaire du feu. Les PJ vont alors entrer à leur insu dans une Éérie. Les Couloirs de Lave sont un réseau irrégulier de tunnels de lave et de grottes volcaniques qui permettent à certains initiés de se déplacer dans Kor par le domaine protégé de Kroryn. Au bout de trois heures, les personnages débouchent dans un réseau de vastes grottes basses, où des stalactites et des stalagmites forment des obstacles minéraux. Au fond de cette grotte, une rivière de lave de quelques pas de large serpente, illuminant faiblement les contours de la grotte qui s'allonge en un couloir hérissé de stalactites. La chaleur est intense et à côté de la rivière l'air est irrespirable sans magie. Il est toutefois possible de la suivre de loin, en la suivant parallèlement par la grotte. Ce voyage long et fatigant se fera dans le grondement du sol, le bouillonnement de la lave et les halètements des PJ. Les seules formes de vie sont des grenouilles de lave, des créatures draconiques des premiers âges grosses comme le poing, parfaitement inintelligentes et inoffensives. Elles sont bouillantes et se baignent dans la lave. Il n'est pas possible de les apprivoiser ou de les sortir de l'Éérie, les conditions extérieures les pétrifiant par solidification. Ystallin suivra la trace de Danaelle le long de la rivière. Danaelle l'a en fait emprunté sous forme élémentaire pour se ressourcer tout en voyageant vite. Chose étrange, Ystallin ne semble pas du tout incommodé par ces conditions infernales.

Acte IV : La guerre, qui fait des morts et des héros...

Après un jour et demi, les PJ vont voir la grotte rétrécir et devenir un boyau ascendant alors que la rivière semble s'enfoncer sous le sol. En suivant ce boyau, ils se retrouveront alors à l'air libre, dans les dernières vallées des collines de Griff. Vers le soir, après deux heures de chemin où Ystallin se montrera plus qu'énervé, ils entendront alors la clameur vigoureuse d'une charge zûl, bien vite suivie de hurlements déments. Des rugissements incontestablement draconiques se feront alors entendre. Ils auront à peine le temps de voir un vigoureux dragon écarlate bondir hors de la vallée voisine pour amorcer un piqué, des flammèches ornant ses babines retroussées. Ystallin hurlera alors "Danaelle" et partira comme un fou pour rejoindre la vallée voisine, d'où proviennent les bruits d'une bataille féroce. Lorsque les PJ arriveront, ils seront les témoins d'une boucherie. Une centaine de corrompus hurlants et bavants affrontent autant de zûls en une mêlée confuse et sanglante. Au fond, un dragon de Kalimshaar hérissé de piquants affronte le dragon de Kroryn qu'ils ont vu l'instant d'avant. Le dragon du feu est grièvement blessé, à la limite de la mort. Son adversaire, retors, le harcèle afin de l'épuiser et de l'achever.
À cet instant, Ystallin hurlera le nom de sa mère et son cri fera trembler les rochers voisins. Ses cheveux vont devenir d'un roux flamboyant parcouru d'étincelles et ses yeux vont devenir oranges et reptiliens. Avec une détermination étonnante, il va se jeter au combat, brisant d'un coup son image de timide voyageur délaissé.

Techniquement

À ce moment, Ystallin va user de toute sa magie. La fureur qui l'habite lui donne un bonus de +5 sur TOUTES ses actions pour la bataille. Il n'est alors plus soumis à ses désavantages Fataliste et Insignifiant. Pour ce qui est des dragons, le Dragon de Kalimshaar a déjà utilisé 26 de ses 40 points de réserve pour créer deux Tourbillons des Abysses, mais qu'il n'a pas le temps de contrôler. Cochez lui toutes ses égratignures, deux légères, deux graves et deux fatales ainsi qu'une mort. Danaelle est en piteux état. Elle a ravagé les alentours de ses souffles et les traces en sont visibles. Ses flancs sont déchirés par l'acide et les serres du dragon de Kalimshaar : elle est mourante. Cochez trois égratignures, trois légères, trois graves, deux fatales et une mort. Elle a dépensé 15 de sa réserve de magie pour lancer Sang de Moryagorm, qu'elle ne peut contrôler, trop occupée à éviter les coups. Faites sentir à vos joueurs que l'issue de la bataille repose sur eux, et que si la mêlée est furieuse, la vrai clé du combat repose dans la destruction du fils de Kalimshaar.

Auteur : Thomas Féron
Illustrations : Vincent Lamassonne

Les égouts de Freiburg



A l'occasion de la sortie de la boîte sur Freiburg, voici une petite aide de jeu qui vous éclairera sur les égouts de la cité de Freiburg, qui n'ont pas été décrits dans le supplément. Pour 7th Sea, ou Les Secrets de la 7ème Mer dans quelques mois...

Les origines

Dès la création de la forteresse qui serait rapidement connue sous le nom de Stein, les architectes de l'époque commencèrent à creuser profondément dans le sol entourant la haute tour Wachtturm. Dans un premier temps, ces excavations étaient destinées à établir les fondations d'importantes réserves de nourriture et d'armes, de manière à rendre la citadelle autonome en cas de siège prolongé.
Lors de la guerre de la croix, les défenseurs de la forteresse eurent à creuser des profonds souterrains, de manière à pouvoir préparer la défense contre d'éventuels sapeurs. C'est dans de tels tunnels que des soldats devaient être prêts à combattre, tandis que les mineurs de la citadelle auraient creusé des jonctions avec les tunnels des sapeurs assaillants. Mais l'histoire ne permit pas de tester l'efficacité de ces constructions. Rapidement défaits par l'armée objectioniste du général Stefano Wulff, les défenseurs n'eurent pas à utiliser ces tunnels. Quelques récits parlent cependant d'hommes et de femmes qui auraient pu s'enfuir par ces constructions durant la sanglante bataille.

Le labyrinthe

Durant les années qui suivirent et la période de développement anarchique de ce qui allait devenir la cité de Freiburg, quelques nouveaux résidents décidèrent de s'approprier les sous-sols. Menées par un vieil explorateur, des centaines de mineurs ne ménagèrent pas leur peine pour creuser de nouvelles galeries. Le vieil homme, Antoine de Beausang Saint Séjour, était persuadé que la Wachtturm ne pouvait qu'être un signe clair annonçant l'emplacement de ruines Syrnes.
En quelques années, le vieil homme engloutit toute la fortune accumulée au cours de sa longue vie dans ce projet insensé. Ses serviteurs creusèrent ainsi de longs et profonds tunnels. Ce n'est que peu de temps avant que Nicklaus Trägue devienne le nouveau maître des lieux, que les mineurs firent une extraordinaire découverte. Au plus profond du plus profond tunnel, à plusieurs dizaines de mètres sous terre, une galerie déboucha finalement sur une grotte artificielle. De plus amples explorations montrèrent que cette grotte n'était qu'une simple salle d'un immense réseau complexe de galeries, de passages inondés, de salles immenses... Ruiné, Antoine de Beausang Saint Séjour décida de venir s'installer dans ces galeries pour continuer ses rêves de découvertes fabuleuses. Seule une poignée de fidèles l'accompagna.

Les "aveugles"

La petite clique parvint à survivre en offrant ses services aux nombreux brigands, marchands et réfugiés désireux d'utiliser les innombrables tunnels courants sous la ville. Seuls les fidèles d'Antoine savent se repérer dans le dédale de nouvelles et d'anciennes galeries, eux seuls savent éviter les pièges mortels de ce labyrinthe (une voûte qui s'effondre, le sol qui s'ouvre, une inondation subite, la proximité de créatures peu fréquentables). Les fidèles d'Antoine sont désormais une cinquantaine d'hommes, de femmes et d'enfants (dont certains n'ont quasiment rien connu d'autre que les tunnels). Ils passent leur vie à parcourir les tunnels en servant de guide (contre rémunération) ou à fouiller les détritus que les citoyens de Freiburg jettent négligemment par les anciens puits miniers. Lorsqu'ils sortent à l'air libre, ils arborent d'épaisses lunettes aux verres noircies servant à protéger leurs yeux peu habitués à la lumière.

Utilisation

Récemment les aveugles ont fait une extraordinaire découverte : un œuf de Drache. Il s'agit d'un rocher immense (une dizaine de mètres de diamètre) fait d'un étrange mélange de pierre, de métal et de dracheneisen. L'œuf était dans une immense salle directement sous la colossale statue d'un Drache haut de plusieurs dizaines de mètres. Il y a peu de temps quelques secousses et une étrange chaleur émanant de l'œuf ont permis de croire que le Drache devrait bientôt venir au monde. Au sein des aveugles, un véritable culte est en train de naître autour de cette découverte.
Bien évidemment de très nombreuses factions pourraient être intéressées par cette découverte.
Il est aussi possible que les personnages puissent découvrir l'œuf s'ils sont amenés à venir en aide à des aveugles (certains d'entre eux pourraient ainsi avoir été capturés par des malandrins peu désireux de payer pour leur service, ou de les savoir au courant de leurs activités).
Si cette première et (trop ?) courte présentation des aveugles et des égouts de Freiburg vous a intéressé, faites-le nous savoir, il est alors fort possible que vous les voyez réapparaître au détour de quelques pages ou d'un futur scénario.

Auteur : Geoffrey Picard
Illustrations : Bertrand Bès

Minimaxe L5A

Comment bien démarrer à L5A

Les samuraï, c'est mon *dada* ! Ouais, je suis un peu le Omar Sharif de la rédaction de Backstab, l'humour, le sourire et la moustache en moins. J'ai même traduit le Tao de Shinsei en espéranto... Ce qui nous ramène à cet article : un outil pour aider les débutants à faire leurs premiers pas dans l'Empire d'Émeraude.



Le Livre des Cinq Anneaux présente un univers d'une richesse incomparable, à tel point que le Clan de la Licorne a mis deux-cents ans à l'appréhender. En attendant de céder à l'appel de Rokugan, nous vous encourageons à jeter un œil sur ces quelques notes qui, nous l'espérons, vous permettront d'éviter les pièges les plus courants.

La cour

La cour impériale est l'un des endroits les plus dangereux de l'Empire d'Émeraude. Les réputations s'y font et s'y défont en quelques instants. Quand on n'y déclare pas la guerre, on y signe des accords commerciaux, des alliances ou des traités de non-agression, sous l'œil attentif de l'Empereur qui intervient régulièrement pour accélérer les choses.
L'activité principale consiste donc à parler. Et autant le dire tout de suite, si vous n'êtes pas formés, peu importe que vous ayez la "tchatche", vous n'êtes pas à l'abri du "plantage". Et le problème, c'est qu'à la cour impériale, tout prend rapidement une dimension tragique.

Exemple : reçu en privé par l'ambassadeur du Clan du Lion, vous parlez de la récente invasion des terres du Clan du Lièvre par le Clan du Scorpion. "Pourquoi avoir attendu si longtemps pour raser les terres de ces voleurs ? Une chance que le Clan du Scorpion se soit enfin décidé à punir ces lâches pour l'assassinat des cent dignitaires de Kyuden Kitsune !" Si seulement vous aviez su que les Clans du Lion et du Lièvre étaient alliés, peut-être auriez-vous évité une guerre à votre clan...

La meilleure façon de ne commettre aucun impair est donc bien souvent de se taire. Cela ne fait pas forcément avancer les choses, mais au moins elles n'empirent pas. Et si malgré les risques vous voulez toujours vous lancer, faites en sorte de savoir de quoi vous parlez (les compétences Courtisan et Histoire vous aideront à resituer le contexte) et de vous exprimer de façon respectueuse (compétences Art oratoire et Étiquette). Une fois ces techniques maîtrisées, vous pourrez alors vous

Stratégies de duel

Dire "Vas-y, frappe" tout de suite : c'est une technique relativement payante si vous êtes opposé à un duelliste agile, mais pas particulièrement puissant (école de bushi Kakita par exemple). Pour couper l'herbe sous le pied de votre adversaire, il n'y a rien de mieux que de l'empêcher de parler (lisez : qu'il ne prenne pas d'augmentations). Pour améliorer vos chances de survie à l'éventuel coup qu'il vous assènera, augmentez votre Terre à 4 et votre Force à 3, puis choisissez l'avantage Grand. L'idéal serait de créer un samurai des familles Kitsu (école de bushi Akodo) ou Hida (école de bushi Hida ou des berserkers). Autre idée brillante, celle de créer un samurai de la famille Daidoji (école de bushi Daidoji). Dans ce cas, contentez-vous d'un rang de Terre de 3, mais augmentez votre rang d'Honneur de 1.

Faire un maximum d'augmentations : cette technique s'adresse à un bretteur hors pair, à la fois agile et précis. L'idée est de s'arranger pour toujours être le dernier à parler et donc le premier à frapper. Pour améliorer vos chances de succès, augmentez l'Agilité et les Réflexes à 4, la compétence laijutsu à 3 et prenez l'avantage Calme (Cf. La voie du Lion). L'idéal serait de créer un samurai des familles Kakita (école de bushi Kakita) ou Mirumoto (école de bushi Mirumoto).

En tout bien tout honneur : quand on est un bretteur moyen et qu'on veut vivre aussi vieux que possible, la meilleure solution est de se faire une idée très précise de son adversaire avant de se lancer dans le duel. Pour ce faire, portez l'Intuition à 4 et la compétence laijutsu à 3. Lors de la phase initiale du duel, prenez un maximum d'augmentations à votre jet d'Intuition + laijutsu, quitte à dépenser un point de Vide. Et surtout n'hésitez pas à abandonner le duel, si votre adversaire s'avère trop coriace. L'idéal serait de créer un samurai des familles Mirumoto (école de bushi Mirumoto), Agasha (école de bushi Mirumoto), Doji (école de bushi Kakita) ou Isawa (école de bushi Shiba).

Assurance tout risque : et si vraiment vous ne savez pas manier un sabre, l'avantage Alter ego et l'école des courtisans de la famille Doji devraient vous permettre d'assurer vos arrières, à moins qu'un de vos camarades ne se porte volontaire... en espérant qu'il soit aussi bon qu'il le prétend !

consacrer à la manipulation de votre auditoire (compétences Diplomatie, Manipulation, Piège rhétorique et Sadane). Avec un peu de chance, vous pourrez même dégoter un poste de magistrat impérial.

L'étiquette

La société rokugani est régie par un ensemble de règles que nul n'est censé ignorer, pas même les PJ. Il en existe pour chaque "cérémonial" de la vie quotidienne. Les plus importantes d'entre elles sont résumées dans les trente premières pages du *Livre des Cinq Anneaux*. Une lecture attentive vous permettra donc d'éviter les bourdes les plus classiques (accepter un cadeau immédiatement, poser son sabre près de soi la garde vers l'hôte, etc.), bourdes qui se concluent le plus souvent par un duel d'honneur, ce qui fait du laijutsu un excellent complément à l'apprentissage de l'Étiquette.

Les duels

Il est très facile de provoquer un duel dans l'Empire d'Émeraude, mais beaucoup plus difficile de le mener à son terme. Les duels à armes réelles sont en effet soigneusement codifiés. Bien qu'une injure suffise généralement à faire monter le ton, pour qu'un duel ait lieu, les daimyo des deux bretteurs doivent donner leur accord. Cette mesure a considérablement réduit le nombre de morts par duel. Elle a aussi conduit à la multiplication des duels au bokken (sabre de bois), qui ne nécessitent aucun consentement seigneurial, mais peuvent provoquer quelques fractures.

Une exception à la règle : les ronin. Les errants ne disposant d'aucun daimyo, ils peuvent être défiés sans accord préalable. Évitez donc de créer des ronin qui ne savent pas se servir d'un sabre. Privés des compétences laijutsu et Kenjutsu, ils ne survivront pas longtemps, à moins d'être un courtisan (peu probable) ou un shugenja. En effet, en cas de duel les samuraï qui ne portent pas le katana peu-



Minimaxe L5A

La guerre, c'est bien du malheur (air connu)

À l'instar du système de combat, la mécanique de résolution des batailles de *L5A* est particulièrement mortelle. Pour donner une chance à vos personnage, la première chose à faire est de porter une armure lourde et d'augmenter votre rang de Terre, de Réflexes et de Défense. Deuxième précaution, si votre anneau d'Eau est assez bas et que vous ne maîtrisez pas la compétence Art de la guerre, ne choisissez jamais un engagement supérieur à "Soutien".
Par contre, si vous voulez briller sur le champ de bataille, vous devrez vous concentrer sur deux aspects de votre personnage : son rang d'Eau et sa compétence Art de la guerre. Bien évidemment, la meilleure solution consiste à créer un samurai de la famille Akodo qui a suivi les cours de l'académie militaire éponyme (Cf. *La voie du Lion*). S'il vous reste des PP, vous pouvez aussi jeter un œil aux avantages Chanceux et Tacticien (Cf. *La voie du Lion*).

vent choisir un champion pour défendre leurs couleurs. Si ce dernier gagne, l'honneur est sauf, sinon... retour à la case réincarnation, sans toucher les 20 000 koku.
Question bête : y a-t-il un intérêt à ne pas porter le katana quand on est maître de sabre ? La réponse est non et ce pour deux raisons : primo, vous insultez vos ancêtres, deusio, le champion qui défendra vos couleurs pendant le duel risque d'être plus mauvais que vous et donc de perdre.

La politique des clans

Bien que l'Empire d'Émeraude soit théoriquement en paix depuis longtemps, la situation politique n'a jamais été calme. De nombreux différends opposent les clans. Voici un rapide tour d'horizon des forces en présence.
Clan du Crabe : toujours autant préoccupé par l'Outremonde, le Clan du Crabe a d'autres ennuis. Pour commencer, il y a la guerre commerciale qui oppose les familles Yasuki et Daidoji. Pour ne rien arranger, l'Empereur lui interdit d'étendre ses terres vers le nord pour augmenter sa production agricole. Plus récemment, la mauvaise conduite de Hida Tsuru a terni les relations habituellement cordiales entre les Clans du Crabe et de la Licorne. Il a en effet massacré toutes les montures d'une unité qu'il avait capturée et conquis les terres du Clan du Faucon.
Clan du Dragon : fidèles à leur réputation, les familles du Clan du Dragon entretiennent leur neutralité. Elles se contentent de surveiller leurs frontières au cas ou les généraux du Clan du Lion souhaiteraient prendre leur revanche sur le Clan de la Libellule.
Clan de la Grue : les bushi sont sur le pied de guerre. Entre les nombreux conflits qui les opposent au Clan du Lion, les fréquentes attaques d'hommes-rats et la guerre commerciale qui oppose les familles Yasuki et Daidoji, ils ont de quoi s'occuper. Leur dernier plan en date : menacer leur ennemi de ne plus les approvisionner en riz.
Clan de la Licorne : Les récentes frasques de Hida Tsuru dans les terres du Clan du Faucon ont sérieusement détérioré les relations entre les Clans de la Licorne et du Crabe. Sinon, le clan est toujours un allié de poids pour tous les autres clans.
Clan du Lion : malgré les appels au calme de l'Empereur, les conflits se multiplient avec le Clan de la Grue. La situation a passé un nouveau cap depuis que le Clan de la Grue menace d'affamer les soldats.
Clan du Phénix : habituellement calme, le Clan du Phénix a récemment accusé le Clan du Crabe de laisser passer des mujina et des kappa au travers de la Grande muraille Kaiu afin qu'ils aillent perturber le commerce des autres clans.
Clan du Scorpion : depuis la création de l'alliance tripartite, le Clan du Scorpion n'avait mené aucune action d'éclat. La récente invasion des terres du Clan du Lièvre par Bayushi Tomaru a pas mal changé la donne.

Options de combat

Frapper vite : il n'y a pas trente-six façons de frapper le premier dans un combat. Soit vous créez un bushi de la famille Bayushi (école de bushi Bayushi), soit vous créez un bushi de la famille Kakita (école de bushi Kakita). Dans les deux cas, prenez l'avantage Rapide et développez au maximum l'Agilité, les Réflexes et la compétence de combat (respectivement Kenjutsu et Iaijutsu). Sinon, pour vous assurer d'abattre votre adversaire d'un seul coup, privilégiez le no-dachi au katana et n'hésitez pas à prendre des augmentations.
Frapper dur : cette tactique n'est pas toujours payante car vous n'avez pas la certitude d'être le premier à frapper. Par contre, quand c'est le cas, les choses vont assez vite. Si vous choisissez cette voie, créez un samuraï des familles Matsu (école de bushi Akodo) ou Daidoji (école de bushi Daidoji). Equipez-le éventuellement d'une armure lourde. Pour le combat, maximiser la Force et mettez-lui un no-dachi, un tetsubo ou un naginata dans les mains. N'oubliez pas l'avantage Grand.
Être loin : la meilleure façon de ne pas être blessé, c'est généralement de ne pas être à portée des armes de mêlée. Dans le cas qui nous intéresse, le samurai concentre ses efforts sur les armes de jet pour terrasser ses adversaires à distance. Créer un samurai de la famille Otaku (école de bushi Shinjo) est une bonne idée. Outre l'Agilité et la compétence Kyujutsu, il faudra développer ses Réflexes et le doter d'une armure décente pour éviter qu'il soit lui aussi trop facile à toucher à distance. Le cas du bushi du Clan de la Guêpe (Cf. La voie des Clans mineurs) est un peu différent. On peut carrément faire l'impasse sur l'Agilité pour se concentrer sur les Réflexes et le Kyujutsu. Surtout veillez bien à ce que votre personnage prenne un maximum d'augmentations à chaque attaque.
Être intouchable : si votre personnage n'est pas destiné au combat, il n'y a qu'une seule précaution à prendre : faire en sorte qu'il ne puisse pas être touché par un adversaire. Pour ce faire, vous disposez de trois outils : les Réflexes, la compétence Défense et les armures lourdes. À vous de voir ce que vous préférez.

La magie qui le fait bien

Communion : très utile quand une enquête piétine, à condition qu'on prenne suffisamment d'augmentations et que la question soit bien formulée.
Percer l'esprit (Air) : si avec ça votre suspect vous cache encore des choses, vous êtes vraiment nul !
Protection bienveillante de Shinsei (Terre) : ce rituel n'a d'intérêt que si le shugenja qui le lance a un rang de Vide élevé. C'est très utile quand la majeure partie du groupe est au bord de la mort, et plus particulièrement au cours d'une excursion dans l'Outremonde.
Voie vers la paix intérieure (Eau) : indispensable pour soigner les blessés du groupe.
Volonté absolue (Terre) : idéal pour booster un combattant avant qu'il ne se jette sur le grand méchant du scénario. Sans intérêt si vous ne prenez aucune augmentation.

Clans mineurs : les seules personnes qui se réjouissent du malheur du Clan du Lièvre, ce sont les membres du Clan du Renard qui, depuis la Nuit des cents morts, vouent une haine sans borne à la famille Usagi. Pendant ce temps, le daimyo du Clan de la Mante avance doucement dans ses projets d'unification des Clans mineurs.

La justice

Bien qu'il existe des enquêteurs, des forces de police et des milices dans l'Empire d'Émeraude, le concept de justice tel que nous le connaissons aujourd'hui n'existe pas à Rokugan. Les magistrats ont beau suivre des pistes et rassembler des preuves, elles ne servent qu'à identifier le coupable, pas à le condamner. La seule et unique façon de confondre quelqu'un est de le faire avouer, d'où l'utilisation de la torture sur les ronin, heimin et hinin. Cette méthode a malheureusement ses limites. Tout samuraï et dépositaire de l'autorité impériale qu'il soit, un magistrat n'a quasiment aucun recours face à un noble de rang supérieur au sien. Sa seule échappatoire consiste à convaincre un samuraï de rang supérieur au coupable de l'aider.

Exemple : Grâce aux nombreux témoignages et preuves qu'il a rassemblés, Kitsuki Genji, magistrat impérial de son état, a découvert l'identité de l'assassin de l'ambassadeur du Clan du Crabe, Hida Okura. Malheureusement pour lui, ce n'est autre que l'ambassadeur du Clan du Scorpion. Après un rapide interrogatoire, tout ce qu'il y a de plus formel, il se trouve dans une impasse. Bayushi Yoshida n'avouera pas. Sa seule alternative consiste à convaincre l'ambassadeur du Clan du Phénix d'intercéder en sa faveur. Sans son aide, l'assassin rentrera tranquillement chez lui.

L'Ordre Céleste

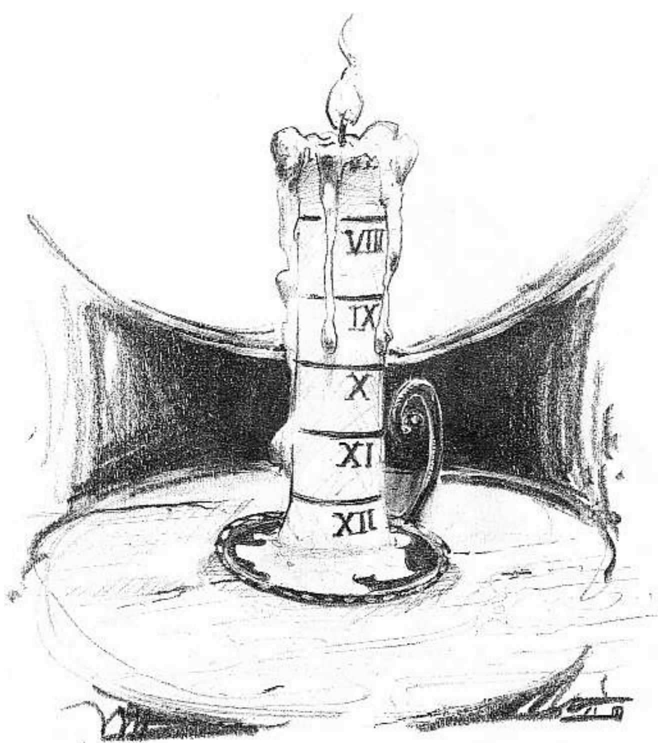
Le samuraï est au sommet de la pyramide du pouvoir de l'Empire d'Émeraude. Descendant des kami, il ne doit de compte à personne d'autre que les daimyo de son clan, les samuraï de grand renom et l'Empereur. Tous les autres citoyens lui doivent le respect. Il peut même décider d'en tuer certains sur le champ, sous prétexte qu'ils l'ont dévisagé. Mais est-ce vraiment utile ? Les heimin ne nourrissent-ils pas l'Empire ? Quant aux hinin, même si leur métier n'est pas toujours honnête, il n'en demeure pas moins nécessaire à la société. Imaginez une seconde l'odeur d'une ville privée d'eta pour ramasser ses immondices... Pour ce qui est des geisha, ne vous avisez jamais de les tuer sur un coup de tête. On connaît rarement le nom de leur protecteur, jusqu'au jour où vous tuez leur bien-aimée...

Auteur : Michaël Croitoriu
Illustrations tirées de L5A, édité par Asmodée éditions



Il était une fois le Temps

La plus ancienne année enregistrée par l'humanité est 4236 avant Jésus-Christ. Les premiers Égyptiens ont donc inventé l'Histoire. Depuis, les civilisations qui se sont succédées sur la planète ont créé quantité d'instruments pour mesurer l'écoulement du Temps. L'objectif de cette petite histoire du temps n'est pas de vous étourdir d'horologie, mais de vous permettre d'agrémenter vos parties de JDR de quelques références ou événements marquants.



Le temps, une flèche qui lévite ?

Lors de la floraison philosophique qui pose les bases de la civilisation occidentale, les anciens Grecs cherchèrent à définir le temps. Mais, alors que Démocrite choisit de casser la matière en petits morceaux indivisibles appelés atomes, le temps, lui, ne veut pas se laisser attraper, immobiliser, mesurer. Zénon, de l'école d'Élée, l'imagina alors composé d'instants figés.

Mais personne ne fera vraiment mieux après lui durant longtemps. L'homme ne choisit pas de se mouvoir dans le temps, il subit et perçoit son passage. Désireux de gagner quelque contrôle sur sa vie, il cherche bien à en percer les secrets, en commençant par le mesurer. Mais au mieux, il ne peut élaborer que des constructions mentales adaptées à son usage. Pas d' "atomes du temps" donc, mais des heures, des années, des lustres et des siècles… dont la connaissance peut sauver la mise de vos personnages. Vous êtes-vous déjà amusé à dérégler avant l'aube la montre d'un vampire ? À imiter Tintin en prédisant une éclipse de soleil ? Ou tout simplement à naviguer sur les sept mers pour en découvrir les secrets ? Car il ne faudrait pas s'échouer bêtement sur des récifs déjà répertoriés. Et pour ça, il est indispensable de savoir l'heure, afin de calculer la longitude. En 1707, un amiral anglais se trompa dans son estime et fit naufrage avec quatre navires au sud-ouest de l'Angleterre. Il se noya avec deux-mille marins. Le gouvernement britannique décida d'offrir une forte somme à qui trouverait le moyen de calculer sur un bateau la longitude à un demi-degré près (30 km en moyenne). Un autodidacte construit finalement le premier chronomètre de marine : 32,5 kilos ! Voici une petite revue d'autres instruments de mesure utilisés avec succès au cours de la longue histoire du temps…

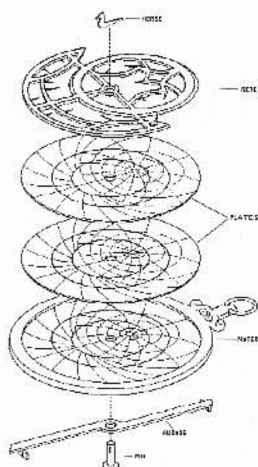
Les faiseurs de temps

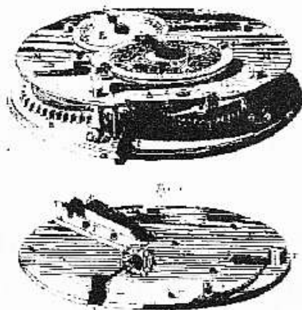
Faute de pouvoir palper le temps, il faut observer des phénomènes physiques périodiques et réguliers. Chacun d'entre eux sert à battre la mesure du temps, et avec une précision grandissante les savants cherchent toujours à enregistrer la plus petite période possible.

Le gnomon : ce cadran solaire primitif est constitué d'un bâton planté verticalement sur une surface plane, et dont l'ombre portée par le soleil indique l'heure du jour. Son invention est très ancienne : il suffit de contempler un obélisque égyptien pour s'en convaincre.

C'est pour les pompiers

Les nombreux calendriers inventés par l'homme mériteraient un article à part. Pour élaborer un calendrier, il faut deux éléments : un système chronologique, souvent fondé sur les cycles de la lune et du soleil, et une date de départ, liée à un événement remarquable. Ainsi, la civilisation grecque antique prenait-elle pour point de départ les premiers Jeux Olympiques. En des époques moins éclairées, l'accession du roi au trône constituait le début d'un calendrier. Ah ! et le troisième millénaire commence le 1er janvier 2001 ! Ne vous laissez pas intimider par ceux qui disent le contraire !





Le cadran solaire : le cadran solaire a été largement utilisé jusqu'à une date récente, souvent couplé à une horloge publique.

La clepsydre : cette horloge à eau mesure une durée en faisant s'écouler de l'eau dans un récipient gradué. Les anciens Égyptiens la connaissaient déjà, ainsi que les Amérindiens et les Grecs. En 807, le calife de Bagdad offrit à Charlemagne une clepsydre qui mettrait en action des automates. En 1088, le Chinois Su-Sung en réalisa une de plus de dix mètres de haut pour l'empereur. La clepsydre est souvent utilisée conjointement avec un sablier. Le débit de l'eau n'étant pas toujours très régulier, ce n'est pas un instrument particulièrement précis.

L'astrolabe : inventé par l'astronome grec Hipparque en 150 avant Jésus-Christ, l'astrolabe, constitué de deux modèles de la sphère céleste, ne mesure pas directement la durée. En revanche, il peut faciliter la mesure du temps et le calcul de la localisation. Mais il n'a jamais été très répandu, en raison notamment de l'Église qui le considérait comme un instrument diabolique.

Le sablier : en 1492, Christophe Colomb utilisa un sablier pour savoir où il se trouvait. En effet, il avait besoin de connaître l'heure afin de déterminer sa longitude. Il faut donc qu'un marin se tienne à côté du sablier et le retourne dès qu'il se vide, à peu près toutes les demi-heures. Mais la précision n'est pas vraiment au rendez-vous.

La bougie : les bougies graduées et les lampes à huile permettent de prendre le relais des cadrans solaires durant la nuit. Malheureusement, sur de longues périodes leur précision n'est pas grande. Les Chinois ont aussi inventé des horloges à combustion de bâtons d'encens. En Europe, c'est le roi Alfred le Grand d'Angleterre qui, à la fin du IXème siècle, utilise le premier des bougies graduées pour diviser sa journée en trois périodes d'égale durée.

L'horloge mécanique et le pendule : les horloges mécaniques sont relativement précises, mais la grande amélioration vient de l'invention du pendule en 1657 (un scénario pour *Les Secrets de la Septième Mer* tout trouvé ?).

L'horloge à quartz : cette horloge, qui se base sur les charges électriques à la surface d'un cristal de quartz, est d'une précision inégalée lors de sa conception en 1930. Elle ressemble alors à un réfrigérateur tourné à l'horizontale. Petit à petit, elle se miniaturise jusqu'à devenir la montre que nous connaissons.

L'horloge atomique : l'horloge atomique, conçue en 1958, est ce qui se fait de plus précis actuellement dans le domaine de la mesure du temps. Basée sur la résonance d'un atome, généralement de celsium, elle gagne ou perd une seconde tous les trois mille ans. De nos jours, n'importe quelle personne assez fortunée pour s'acheter une belle montre peut bénéficier d'une mise à l'heure automatique par satellite, et conserver une heure calquée de près sur les meilleures horloges atomiques. Peut-on aussi imaginer que cela puisse servir comme instrument pour quelque complot ou manipulation ?

Dans un monde imaginaire, la mesure du temps se déroule probablement de la même façon, en prenant pour référence un phénomène périodique et régulier. Si vous désirez créer votre propre système de mesure du temps, choisissez un tel phénomène (cycle magique ?) et un moyen de le mesurer.

Le siècle d'Einstein

À 87% de la vitesse de la lumière, le temps s'écoule moitié moins vite que la normale. À 100%, il s'arrête. En 1999, une expérience illustra les théories du grand Albert. Une horloge atomique transportée sur un avion en vol afficha à l'atterrissage une avance de 55 milliardièmes de seconde sur une horloge jumelle restée à terre. Ceci, en raison de la gravité moindre, qui influe au même titre que la vitesse sur cette quatrième dimension qu'est l'espace-temps théorisé par Einstein. Le temps n'est donc pas une donnée immuable et identique partout. Il s'écoule à des rythmes différents suivant les circonstances.

Bien qu'il se heurte à des contradictions logiques, le voyage dans le temps est théoriquement possible. La physique quantique permet d'envisager un voyage dans le temps. Ainsi, des physiciens imaginèrent en 1988 les plans d'une machine à remonter le temps, capable d'établir un "trou de ver" stationnaire qui puisse servir de point de passage entre le présent et le passé (mais ne permettrait de revenir dans le passé que jusqu'au moment de sa mise en service). Stephen Hawkings prouva en 1992 qu'il faut maîtriser "l'énergie négative" pour créer une telle machine. Le passé devient l'arme ultime, et le premier à la maîtriser mènera le jeu jusqu'à la fin des temps. On peut supposer que les organisations les plus riches de Delta Green ont des projets secrets en la matière...

Auteur : Cyril Pasteau
Illustrations : Bertrand Bès

Retour vers No future

Un nombre important de jeux fantastiques et d'horreur s'articulent sur plusieurs époques. Leurs développeurs, qui y voient un moyen commode de décliner leur concept de base, ont généralement le soin de créer des passerelles entre ces différentes périodes. Autant d'opportunités à exploiter pour inspirer peur et inquiétude.

Avant toute chose, petit avertissement anti-spoilers : une partie des concepts exposés ci-après sont tirés ou extrapolés de *Kult* et de *L'Appel de Cthulhu*. Les joueurs qui tiennent à conserver intact le plaisir de la découverte sont donc invités à ne pas poursuivre plus loin leur lecture.

Kult, année zéro

En dépit d'un background strictement contemporain, *Kult*, certainement l'un des meilleurs jeux d'horreur de ces dernières années, propose une conception particulièrement intéressante du temps. Participant d'une illusion complexe dont le seul but est de maintenir l'humanité captive, il ne s'agit en fait que d'un artifice très élaboré, une sorte de réflexe de défense dans lequel nous nous sommes nous-mêmes enfermés pour protéger notre santé mentale. Car cette notion d'écoulement linéaire du temps à laquelle nous nous raccrochons, nous masque une réalité des plus déstabilisantes, celle d'un temps absolu, dans lequel n'existe ni passé, ni présent, ni futur. Conséquence, lorsque l'équilibre mental d'un personnage se dégrade, sa perception du temps se désagrège de concert. Sauts temporels intempestifs vers l'avenir ou le passé, et altération de l'écoulement du temps, qui passe plus vite ou plus lentement que la normale, se multiplient. Autant de phénomènes qui, en retour, affectent l'équilibre psychique du personnage et l'entraînent toujours plus loin sur la pente de la folie. Évidemment, certaines personnes sont capables de contrôler ces phénomènes, tels ces magiciens versés dans la connaissance du temps et de l'espace. Des notions qui, dans l'univers de *Kult*, fonctionnent comme les deux faces d'une seule pièce, car elles procèdent de la même perception factice de la réalité. Bien entendu, la plupart des créatures non-humaines un tant soit peu puissantes ne connaissent pas ce type de désagréments. Évoluant en dehors des illusions humaines, elles sont purement atemporelles et existent dans des lieux qui ne le sont pas moins.



Cthulhu dans les couloirs du temps

Chez Lovecraft, la Grande Race de Yith est celle qui maîtrise le mieux les voyages temporels. Leur chronotechnique, un échange d'esprits, est décrite avec force détails dans le *Guide des Années 1890* du supplément *Cthulhu by Gaslight*. Apparus dans la nouvelle *Dans l'abîme du temps*, on retrouve bien entendu les Yithiens et leurs obsessions temporelles dans le cadre de *L'Appel de Cthulhu*, avec notamment *La lune maléfique*, un scénario du recueil *Les Grands Anciens*, qui leur est spécialement consacré. Autre occasion pour les investigateurs de croiser un digne représentant de cette vénérable espèce, *Les masques de Nyarlathotep* et son segment australien, autrefois publié dans *Terror Australis* et aujourd'hui réuni à la mythique campagne dans sa version intégrale. Assez étrangement, il ne s'agit pas de Yithiens mais de Choses Très Anciennes qui, dans *Une porte sur le passé* (*L'asile d'aliénés et autres contes*), ouvrent un portail temporel entre Arkham et le Jurassique. Et dans *La musique de la nuit* du très bon supplément *L'Aube Dorée*, c'est un Yaddithien, membre d'une autre race de voyageurs temporels, qui échoue à l'Opéra Garnier. Terminons ce rapide panorama par deux créations de Frank Belknap Long : les Chiens de Tindalos, habitants des angles du temps, et l'étrange machine espace-temps qui dans *L'horreur venue des collines* sert d'arme contre Chaugnar Faugn. La nouvelle a été adaptée pour le jeu dans le recueil *La malédiction des Chthoniens* sous le titre *La malédiction de Chaugnar Faugn*.

Trucs et astuces

Lorsqu'il s'agit de jouer avec le temps, le premier conseil est sans doute de ne rien improviser. Puisque le maître mot est cohérence, surtout lorsqu'il s'agit de boucles et de paradoxes, il faut préméditer chaque élément avec soin et essayer de prévoir au mieux les agissements des joueurs. Par exemple, si ce tueur psychopathe s'acharne sur eux, sans raison semble-t-il, depuis le début de la partie, c'est que le meneur a prévu qu'à un moment donné ils vont forcément se retrouver projetés dans le passé, avant même la date du début du scénario, et assister ainsi à son premier meurtre. La boucle est bouclée : s'il les poursuit depuis lors, c'est donc tout simplement pour éliminer des témoins gênants.

Dans l'optique d'un traitement contemporain des déplacements temporels, il est généralement intéressant de privilégier des vecteurs typiquement modernes : les drogues (un shoot dans un squat, une pilule de trop gobée dans une rave, une injection surdosée dans un hôpital psychiatrique. Les psychotropes et autres hallucinogènes conviennent parfaitement à la mise en scène de visions du futur et du passé, ou de rapides allers-retours temporels), le coma (accident, séjour à l'hôpital et réveil soixante ans plus tôt... assez déstabilisant), voire même les abductions temporelles (sur le modèle des enlèvements par ovnis) ou la cryogénisation (façon *Buck Rogers*, le look disco en moins quand même. Sur le sujet, relisez notre article sur l'extropie dans Backstab n°24). Plutôt que la magie et ses rituels, peut-être plus adaptés aux époques passées, les rêves sont un moyen de transition idéal, car indémodable, vers d'autres époques. Ce qui est d'ailleurs d'autant plus facile que des univers oniriques tels que les Contrées du Rêve (*L'Appel de Cthulhu*) ou les Limbes (*Kult*) sont par essence affranchis de notre chronologie ordinaire. Les chronomachines peuvent également être intéressantes, même si le concept des véhicules à la H.G. Wells a été surexploité depuis qu'il l'a inventé. On lui préférera donc des systèmes moins conventionnels, tels les pods du film *La mouche* de David Cronenberg, qui pourraient avoir des effets secondaires temporels plus qu'intéressants. Et, s'il faut se résoudre à utiliser des portails plus classiques, on veillera à ce qu'ils demeurent invisibles : quoi de plus inquiétant pour un groupe de personnages que de franchir une porte d'entrée tout à fait banale et de se retrouver aussitôt dans un intérieur de l'époque victorienne, alors que dehors on entend toujours le bruit de la circulation du vingtième siècle ?

Apocalypse maintenant

La plupart des jeux explorent très soigneusement la chronologie du monde qu'ils développent. Dans le domaine du fantastique, *Nephilim* et ses périodes successives d'incarnation (détaillées dans le livret *Le Compagnon*) s'impose comme une référence incontournable. Mais, signe des temps et de l'agitation millénariste dans laquelle nous baignons, c'est surtout la possibilité de notre extinction prochaine, voire imminente, qui s'avère l'élément le plus utile pour faire monter la tension autour de la table. Résumant avec pertinence le parti pris lovecraftien, John Tynes écrit dans *Delta Green* : "Notre destin est écrit dans les astres mêmes. Nos vies n'ont aucune importance et notre monde n'a aucun espoir. Il n'y a plus rien devant nous que la mort et les coléoptères". *No future* disaient les Punks, et effectivement, tout est bon pour faire sentir aux joueurs que la fin des temps est proche et qu'elle sera terrible : visions prophétiques, rêves prémonitoires, prévisions astrologiques, ou contacts avec des personnes ou des documents venant du futur. Un voyage organisé vers un monde vitrifié, dominé par une espèce de scarabées intelligents et dans lequel ne subsistent que des vestiges de la race humaine (revoyez *La planète des singes* et son final saisissant) devrait assombrir quelque peu les perspectives de vos joueurs. Dans le même ordre d'idée, comment réagiront-ils au spectacle d'une Terre dévastée par l'arrivée des Quatre Cavaliers ou le retour des Grands Anciens ? Et que feront-ils s'ils ont la preuve irréfutable que ce sont leurs propres actions qui, à terme, seront la cause du massacre ? À ce propos, replongez vous dans *Apparition* de Graham Masterton (Pocket Terreur), certainement le pastiche lovecraftien le plus réussi de son auteur, dans lequel il revisite *"La maison de la sorcière"* à la mode apocalyptique : après plusieurs allers-retours dans le passé, le héros assiste finalement à l'arrivée des grandes divinités lovecraftiennes, fruits de ses propres accouplements avec une sorcière. De quoi le faire réfléchir à deux fois sur sa vie sexuelle...

Auteur : Johan Scipion (jscipion@free.fr)
Illustrations : Denis Grrr









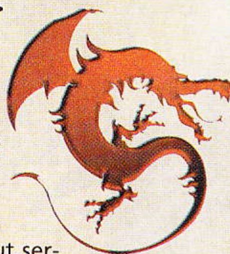


Traduction : Léonidas Vespérini

News...

Un Parabellum au sommaire hétéroclite pour entamer cette nouvelle année : des news (Rackham, OGRE), les jungles de Catachan pour WH40K, et l'article sur Warhammer Battle qui avait été amputé dans notre numéro 24... Blessé mais même pas mort.

Comme d'habitude, de superbes nouvelles figurines dans la gamme Rackham.



Tout d'abord un gigantesquement nain, thermo-prêtre sur razorback. Ça ressemble un peu à un ouvrier EDF-GDF après un coup de speed, mais c'est surtout un croisement contre-nature entre un nain et un scaphandrier. Notez que le razorback METALIK peut servir de custom pour fabriquer des sangliers cyborgs de WH40K. Encore que Sieur Chambers nous ait dit que c'était "anti-background". Il devrait relire ce que ses petits camarades ont écrit dans les années passées... À y regarder d'encore plus près, on pourrait même penser à un micro-juggernaut de Khorne. Tout petit mignon.



Arkeon Sanath pourra servir aux fans du nouveau *D&D* pour symboliser leur paladin. D'assez haut niveau tout de même, ou alors il faut être sacrément mégalo pour mettre une figurine de cette taille sur la table au niveau 1.



Enoch l'élémentaliste ne se rapproche pas de grand chose de connu mais est absolument superbe. Vraiment, faut le voir pour le croire. Il représente une telle ambiance de magie et de puissance primitive ! Une des plus belles figurines Rackham.

Ce mois-ci, c'est vraiment la fête à neuneu parce que les familiers des ténèbres sont les trucs les plus mignons et les plus ignobles vus depuis les familiers du chaos de Citadel en... en... pffff... au moins dix ans. Un Ankou sans tête avec une faux, un Renfield avec le sac de cadavres et la pioche, et le petit malin qui coupe les têtes avec des ciseaux et les met dans un cerceuil, le tout haut comme trois pommes. Fendard !

On termine en demi-teinte avec les familiers de l'air. Bien sculptés, ils sont cependant moins originaux que ceux décrits ci-dessus. En fait, tellement habitué à nous pondre des chefs d'œuvre, Rackham nous déçoit lorsque ses figurines sont justes normales.

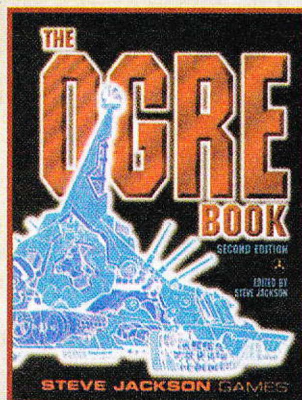
Cadeau !

Des scénarios

On était habitués à trouver des règles du jeu, des fiches, des sorts et des pions dans les blisters de figurines Rackham (et plus ça va, plus il y en a). Désormais, vous y trouverez une série de scénarios faisant partie d'une grande campagne : La couronne et le fer. On en trouve déjà une douzaine différentes, plus deux reliques (la couronne et le fer justement) ainsi que deux chemins à suivre : celui du Bien et celui du Mal. Ce n'est pas très original en soit mais comme plus produit dans un blister de figurines c'est une bonne idée doublée d'une bonne nouvelle.

Ogre

Vous vous souvenez de Ogre ? Vous n'étiez pas nés ? Qu'à cela ne tienne. Le plus vieux et le plus sympa de tous les jeux de SF tactique fait son grand retour en version figurines (ce n'est pas nouveau) grâce à une nouvelle édition deluxe complète, avec les règles et des figurines (ÇA c'est nouveau). Des marines en battlesuit, des GEV (ground effect vehicle : aéroglisseurs), de l'artillerie mobile, des chars légers, des chars lourds et même l'OGRE, une entité cybernétique géante et créée pour une seule raison : détruire. C'est très fun, le look est un peu kitch et le système de jeu très proche des wargames de papy mais c'est un vrai bonheur. Je vous en dit plus dès qu'une version complète me tombe entre les pattes.



WARHAMMER® 40,000

Dans les jungles de Catachan

(Une aide de jeu pour WH40K et Necromunda)

Le Codex Catachan nous parle de tas de bêtes étranges et nous propose même des pièges placés par ces troupes d'élite de l'Empire. Mais que voulez-vous, c'est un peu jeune. Le vieux *RT (Rogue Trader alias WH40K V1)* nous proposait de bien curieuses créatures, et des plantes toxiques et agressives bien intéressantes à placer sur un plateau de jeu. Notez que tout ce matériel peut aussi être utilisé sans trop travailler lors d'un scénario spécial de *Nécromunda*.

Aucune valeur en points d'armée n'est donnée pour les plantes et animaux qui suivent : il est incohérent que qui que ce soit les dirige (à part peut-être un psyker primitif mais qui de toute façon ne rejoindra jamais les rangs des armées du jeu). L'arbitre de la partie sera donc le seul à pouvoir les déplacer et les faire combattre.

Bonne chasse et faites attention où vous posez vos fesses…



Diable de Catachan : les textes du Codex du même nom n'arrêtent pas de parler de cette créature. En voici enfin les caractéristiques. Côté look, c'est une sorte de croisement entre un scolopendre et un scorpion. Certains mâles portent deux pinces très puissantes tandis que d'autres n'ont qu'une pince démesurée.

D6	Type de diable	CC	CT	F	E	PV	I	A	Ld	Sve.
1-2	Petite femelle	3	0	5	5	3	8	3	10	-
3-4	Femelle moyenne	3	0	6	5	5	8	5	10	6+
5	Grand mâle (deux pinces géantes)	3	0	7	6	7	8	7	10	5+
6	Grand mâle (une pince géante)	3	0	7	6	7	8	6	10	5+

Pince géante : si le grand mâle possède deux pinces géantes, deux de ses sept attaques ont une Force de 8. Si le grand mâle possède une seule pince géante, une de ses six attaques a une Force de 9. Toutes les attaques de pinces annulent les sauvegardes d'armure.

Mange-crânes de Catachan : ce curieux animal ressemble à s'y méprendre à une serviette de bain, ce qui peut causer des problèmes si on le trouve dans une salle de bain. Si ce n'est pas le cas, il reste près des points d'eau, ou est perché dans un arbre et attaque normalement durant la phase d'assaut. S'il touche et blesse (et passe l'armure), la victime est tuée. Si elle possède plusieurs points de vie, il lui en enlève un de plus par tour tant qu'il n'est pas arraché. L'arracher se tente au lieu de combattre au corps à corps, et est réussi en jetant 1D6 dont le résultat doit être strictement inférieur à la Force de la victime. Si c'est réussi, le mange-crânes est tué lors de son "arrachage". Si l'infortunée victime meurt, elle sert de nid aux larves du mange-crânes, un sort bien peu ragoûtant je vous l'accorde.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Ld	Sve.
Mange-crânes de Catachan	3	0	3	1	1	5	1	10	-

Cérébrofeuilles de Catachan : cette plante, qui ne bouge pas, est totalement impossible à repérer dans une jungle digne de ce nom. Elle attaque tout être vivant qui se trouve à 12 ps d'elle (une seule attaque par partie et par figurine). Elle envoie une feuille autonome et volante vers sa cible qui touche sur 4+. La blessure est automatique mais la sauvegarde est autorisée. Si la plante cause un point de dommage, le point de vie n'est pas réellement perdu mais la victime passe sous les ordres télépathiques de la plante. Elle est alors jouée par l'arbitre et fera tout pour éloigner les étrangers de la proximité de la plante. Les caractéristiques données sont celles de la plante, pas des feuilles (qui ne peuvent pas être attaquées du tout).

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Ld	Sve.
Cérébrofeuilles de Catachan	-	-	4	4	3	-	-	-	-



Crotalids : cet animal ressemble à s'y méprendre à un crocodile géant. Il peut d'ailleurs être représenté sur la table par un crocodile en plastique (ne niez pas, votre petit frère ou votre fils en a plein son coffre à jouets) d'une quinzaine de centimètres de long. Il n'est pas aussi agressif mais possède tout de même un sacré appétit et ne subit aucun malus lorsqu'il se déplace dans l'eau.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Ld	Sve.
Crotalid	3	0	4	5	3	2	2	8	6+

Gobe-mouche géant : cette plante (qui existe sur terre, mais dans un format aussi minimal que risible) possède toujours six "têtes" qui peuvent chacune attraper et dévorer une victime (d'où le nombre d'attaques importantes pour une plante, même géante et carnivore). Elle peut attaquer à 3D6 ps (jeter les dés pour chaque tête et à chaque tour). Un personnage blessé et qui n'est pas tué (car il possède plusieurs points de vie) est incapable de bouger ou d'agir jusqu'à ce que la plante soit éliminée ou que la partie s'arrête.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Ld	Sve.
Gobe-mouche géant	6	0	7	7	4	5	6	-	-



WARHAMMER

Comment convertir son armée de Warhammer Battle ?



Vous venez de vous acheter la dernière version de *Warhammer* et vous vous dites... "Comment vais-je pouvoir jouer le plus vite possible avec les troupes dont je dispose ?" C'est bien simple, il suffit de se munir d'un exemplaire de *Hordes Sauvages* et de cet article. Le passage se fera sans douleur.

La taille a-t-elle de l'importance ?

Bien entendu ! Désormais, la seule façon correcte de composer une armée est de connaître sa taille en nombre de points. Cela affectera bien entendu les troupes dont vous allez disposer mais surtout de tout ce dont vous devrez vous passer. Je m'explique.

Warhammer, version monsieur moins

Si vous êtes un joueur normal, et que vous disposez déjà d'une armée de *Warhammer*, vous devez posséder en grande quantité des héros, créatures ou unités d'élite super-grosbills dont vous ne pourrez pas vous servir. Même dans une armée de 3000 points (la base raisonnable pour une bonne grosse partie), vous ne pourrez pas aligner vos six chariots à pompe, six gyrocoptères ou six balistes à répétition. Quant à l'assassin avec CC 9 dans chaque unité de guerriers elfes noirs, ce n'est plus qu'un mauvais souvenir (humour : les gobelins de la nuit ont toujours droit, eux, à leurs trois fanatiques par unité, eh eh eh). Le choix sera donc très difficile. Espérons que cela ne vous dégoûtera pas de jouer !

Les personnages et les sorciers

L'affaire est entendue. Dans une armée à 3000 points vous pourrez disposer de six personnages. Il faudra donc faire un choix tactique important : un grand nombre de sorciers ou des héros puissants au contact. De plus, pas plus de deux sorciers pourront dépasser le niveau 2. Pour ce qui est des figurines, pas de soucis, rien ne ressemble plus à un sorcier de niveau 1 qu'un sorcier de niveau 4 (bien qu'un nagash magot niveau 1 soit plus risible qu'autre chose).

Parabellum



Les unités de base

Avec un minimum de quatre unités de base de 1000 points, certains vont rire jaune et être obligés de repeindre des troupiers. Une armée correcte d'elfes noirs qui comptait préalablement trente arbalétriers devra se voir adjoindre dix hommes supplémentaires pour respecter les minima d'armée. C'est certainement ce qui va le plus bloquer les anciens joueurs, habitués à aligner des orques noirs, des guerriers sur sang-froid ou des tueurs de géants.

Les unités spéciales

En fait, c'est ici que les nouvelles règles font le moins de dégâts : être limité en 3000 points à cinq unités spéciales n'est tout de même pas trop limitatif. Qui oserait placer dans une même armée impériale plus de cinq grands canons ou dans une armée orque plus de cinq unités d'orques noirs ou de cavalerie sur sanglier. Toutes les troupes présentées ici étaient limitées par leur coût dans la dernière version et la limitation à cinq en 3000 n'est pas très gênante.

Les unités rares

Ici, le problème est plus grave. Toutes les unités rares étaient appréciées des joueurs pour leur côté fun ou leur puissance (ou les deux) et elles sont désormais limitées à trois pour 3000 points. Le pire c'est que la plupart ne sont pas coûteuses (40 points le chariot à pompe, 100 points la marmite halfling). Un joueur normalement constitué (en version précédente) disposera généralement de cinq à dix unités rares et se séparer de plus de la moitié de ses unités fétiches risque de lui briser le cœur. Mais qu'à cela ne tienne, si l'équilibre du jeu est à ce prix ! Précisons que si certaines unités ont été classées rares car elles sont puissantes, les autres l'ont été pour des raisons de pur background. À vrai dire, je trouve que la cohabitation des deux est un grave problème : un joueur "fun" osera-t-il utiliser des choix d'unités rares pour jouer des marmites halflings quand ces mêmes choix pourraient être réservés à des ogres. La plupart des armées risquent donc de privilégier la puissance par rapport au plaisir du jeu et c'est bien dommage.



Les Crocs de Gorfang

Pour servir de démonstration à l'article précédent, je vous propose d'étudier cette liste d'armée orque (j'utilise la liste d'armée de *Hordes Sauvages*).

Choix de personnages

(maximum six personnages dont deux seigneurs) : 606 points

On commence très fort par deux grands shamans orques sauvages de niveau 4, afin de donner une base de puissance magique terrifiante. On continuera avec une multitude de grands chefs gobelins qui viendront apporter un soutien aux troupes de base si le besoin s'en fait sentir.

Grand shaman de niveau 4	225 points
Grand shaman de niveau 4	225 points
Grand chef gobelin avec armure et bouclier	39 points
Grand chef gobelin avec armure et bouclier	39 points
Grand chef gobelin avec armure et bouclier	39 points
Grand chef gobelin avec armure et bouclier	39 points

Choix de troupes de base

(minimum quatre) : 860 points

Les troupes de base des Crocs de Gorfang sont des gobelins. On trouve tout de même une unité de dix orques sauvages archers mais le gros de la troupe est très clairement court sur pattes : deux unités de trente gobelins de la nuit et deux unités de trente gobelins normaux. Viennent s'ajouter à cela dix chevaucheurs de loup gobelins.

Orques sauvages avec arc et peinture de guerre (x10)	110 points
Gobelins de la nuit avec arc (x30)	90 points
+ 3 fanatiques	90 points
Gobelins de la nuit avec arc (x30)	90 points
+ 3 fanatiques	90 points
Gobelins avec armure légère et lance (x30)	120 points
Gobelins avec armure légère et lance (x30)	120 points
Chevaucheurs de loup avec bouclier (x10)	150 points

Choix de troupes spéciales

(maximum cinq) : 600 points

Comme ce n'est pas avec des gobelins que l'on va gagner la partie, les unités spéciales doivent être puissantes et constituer le fer de lance de l'armée. On optera donc dans un premier temps pour deux unités de dix chevaucheurs de sanglier. On fera l'appoint avec une unité de dix orques noirs et on terminera par deux plongeurs de la mort (considérés comme des catapultes pour l'instant).

Chevaucheurs de sangliers (x10)	170 points
Chevaucheurs de sangliers (x10)	170 points
Orques noirs avec arme de base supplémentaire (x10)	120 points
Plongeur de la mort	70 points
Plongeur de la mort	70 points

Choix de troupes rares

(maximum trois) : 470 points

La tactique du mur de chariots à pompe étant impossible à réaliser désormais, on se contentera d'en prendre un histoire de faire peur à vos adversaires. Pour faire dans le grosbill, les deux choix d'unités rares seront les deux choix les plus violents (et les plus chers) : un géant et une petite unité d'ogres (cinq individus).

Chariot à pompe snotling	50 points
Géant	200 points
Ogres avec arme lourde et armure légère (x5)	220 points

Les objets magiques

440 points

L'armée ne serait pas complète sans quelques objets magiques qui devraient permettre de faire pencher la balance de votre côté lors des phases de magie adverses (les parchemins anti-magie) ou les duels (pour les armes magiques des grands chefs gobelins).

Parchemins de dissipation (x4)	100 points
Haches de lacération (x4)	140 points
Boucliers en peau de fer (x4)	200 points

Avec les 24 points qui restent, vous pouvez même rajouter quelques gobelins de plus…



Croc

PASSION

JEUX DE RÔLES
Liste des boutiques

ANGOULÈME
- LA CRYPTE AU JEUX
12, rue Tratieux
16000 - ANGOULÈME
Tél. : 05 45 37 61 32

BORDEAUX
- L'ANTRE DES DRAGONS
56, rue du Loup
33000 - BORDEAUX
Tél. : 05 56 51 73 78

CAEN
- HORIZON FANTASTIQUE
22, rue Froide
14000 - CEAN
Tél. : 02 31 85 22 21
- LE PION MAGIQUE
151, rue Saint-Pierre
14000 - CAEN
Tél. : 02 31 85 17 77

CLERMONT-FERRAND
- LE QUARTIER BLATIN
3, rue Blatin
63000 - CLERMONT-FERRAND
Tél. : 04 73 93 44 55

DIJON
- LE DRAGONAUTE
72, rue Monge
21000 - DIJON
Tél. : 03 80 53 12 28

DOUAI
- LÉGENDES
42, rue Durutte
59500 - DOUAI
Tél. : 03 27 97 31 51

GRENOBLE
- LES CONTRÉES DU JEU
6, rue Beyle Stendhal
38000 - GRENOBLE
Tél. : 04 76 54 48 93

JUVISY-SUR-ORGE
- TEMPS X
4, grande Rue
91260 - JUVISY-SUR-ORGE
Tél. : 01 69 05 07 07

LA ROCHELLE
- LA LICORNE BLEUE
25, rue des Dames
17000 - LA ROCHELLE
Tél. : 05 46 41 49 29

LE MANS
- LA BOÎTE A JEUX
66, rue Nationale
72000 - LE MANS
Tél. : 02 43 43 80 54

LILLE
- ROCAMBOLE
36, rue de la Clef
59800 - LILLE
Tél. : 03 20 55 67 01

LIMOGES
- L'ONIROSCOPE
6, rue Jules Noriac
87000 Limoges
Tél. : 05 55 77 90 53

LIVRY-GARGAN
- L'ŒIL DE GRENDAL
1, avenue Thiers
93190 - LIVRY-GARGAN
Tél. : 01 43 01 13 12

LYON
- CHANTELOUVE
2, rue Saint Georges
69005 - LYON
Tél. : 04 72 77 62 60
- LE TEMPLE DU JEU
118, Cours Gambetta
69007 - LYON
Tél. : 04 72 73 13 26

MARSEILLE
- LA CRYPTE DU JEU
7, Cours Lieutaud
13006 - MARSEILLE
Tél. : 04 91 48 25 43
- ROLE GAMES
32, rue Barbaroux
13001 - MARSEILLE
Tél. : 04 91 42 10 29

METZ
- LA CAVERNE DU GOBLIN
18, bis Bd Maginot
57000 Metz
Tél. : 03 87 18 42 07

MONTPELLIER
- EXCALIBUR
7bis rue de l'Ancien Courrier
34000 - MONTPELLIER
Tél. : 04 67 60 81 33
- PLANÈTE JEUX
33, rue Roucher
34000 - MONTPELLIER
Tél. : 04 67 60 40 50

NANCY
- LA MAISON D'ÉLENDIL
10, rue de la Monnaie
54000 - NANCY
Tél. : 03 83 32 25 06
- APOLOG
55, rue des 4 Églises
54000 - NANCY
Tél. : 03 83 37 50 66

NANTES
- LE TEMPLE DU JEU
8, rue de l'Heronnière
44000 - NANTES
Tél. : 02 51 84 05 05
- SORTILÈGES
7, rue des trois croissants
44000 - NANTES
Tél. : 02 40 12 14 99

ORLÉANS
- EURÉKA/Rayon Jeux de Simulation
Galerie Châtelet
45000 - ORLÉANS
Tél. : 02 38 53 23 62 - Poste 42

PARIS
- NOMADES
37, Bld Bourdon
75004 PARIS
Tél. : 01 44 54 07 44
- L'OEUF CUBE
24, rue de Linné
75005 - PARIS
Tél. : 01 45 87 28 83
- STARPLAYER
3, rue Dante
75005 - PARIS
Tél. : 01 44 07 39 64

PAU
- AU PETIT TROLL
11, rue Dubuoué
64000 - PAU
Tél. : 05 59 27 05 51

PERIGUEUX
- L'ANNEAU MAGIQUE
1, rue Lammary
24000 - PERIGUEUX
Tél. : 05 53 06 39 74

PERPIGNAN
- CELLULES GRISES
30, Place Rigaud
66000 - PERPIGNAN
Tél. : 04 68 34 89 39

POITIERS
- LE DÉ A TROIS FACES
35, rue Edouard Grimaux
86000 - POITIERS
Tél. : 05 49 41 52 10

REIMS
- DOMINO-PLUS
Galerie de l'Étape
26, rue de l'Étape
51100 - REIMS
Tél. : 03 26 47 79 91
- EXCALIBUR
9, rue Salin
51100 - REIMS
Tél. : 03 26 77 91 10

RENNES
- LE TEMPLE DU JEU
14, rue Dupont des Loges
35000 - RENNES
Tél. : 02 99 30 35 35

ROUEN
- CAMISOLE
90, rue Jeanne D'arc
76000 - ROUEN
Tél. : 02 35 70 13 06

SAINT ETIENNE
- EXCALIBUR
2, rue Elise Gervais
42000 - SAINT ETIENNE
Tél. : 04 77 21 32 26

SAINTES
- LE COMPTOIR DES ELFES
4 bis, rue Victor Hugo
17100 - SAINTES
Tél. : 05 46 74 45 34

STRASBOURG
- PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 - STRASBOURG
Tél. : 03 88 32 65 35

TOULOUSE
- ARMAGEDDON
75, rue du Taur
31000 - TOULOUSE
Tél. : 05 61 12 41 48

TOURS
- LEGEND
12, rue Jules Charpentier
37000 - TOURS
Tél. : 02 47 54 55

TROYES
- JEUX ET STRATEGIE
5, rue Aristide Briand
10000 - TROYES
Tél. : 03 25 73 51 86

VERSAILLES
- CAMISOLE
14, rue Montbauron
78000 - VERSAILLES
Tél. : 01 39 20 97 46

BELGIQUE

BRUXELLES
- DÉDALE
Galerie du Cinquantenaire
32, avenue de Tervueren
1040 - BRUXELLES
Tél. : 32 2 734 22 55

CINEY
- LUDOS sprl
3, Zoning de Biron
5590-CINEY
Tél. : 083/21 64 80

LIÈGE
- CHAOS
6, rue Gerardrie
4000 - LIEGE
Tél. : 042 21 29 20

NAMUR
- AMALGAMES
Galerie Molina
Rue Haute Marcelle
5000 - NAMUR
Tél. : 32 81 23 03 01

SUISSE

BIEL/BIENNE
- DELIRIUM LUDENS Sarl
Rüschli 17 /CP677
CH2500 - BIEL/BIENNE
Tél. : 032/323 67 60

GENÈVE
- AU VIEUX PARIS
1-3, rue de la Servette
CH1201 - GENÈVE
Tél. : 41 22 734 2576

SOMMAIRE
CRITIQUES

Jeux de rôles

Suppléments

Jeux micros

Jeux de plateaux/cartes/figurines

Une étoile : Euh. Groovy ? Ça pique aux yeux. Uniquement pour collectionneur fétichistes.
Deux étoiles : C'est mieux que 1.
Trois étoiles : Bon produit. Tu peux y aller...
Quatre étoiles : Presque un sans faute. Utile, nécessaire et pensé.
Cinq étoiles : Vous allez perdre votre copine, on vous aura prévenu...

Poignard d'or : Coup de cœur de la rédaction.

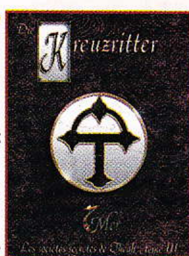


Les poignardsd'or

JDR : Star Wars
Micro :
Deep Space Nine : The Fallen

129 F - Dispo

Die Kreuzritter



Plus je lis de suppléments consacrés aux sociétés secrètes de Théah, plus l'univers des Secrets de la 7ème Mer prend du sens. Après les révélations de Rilasciare sur les origines de la sorcellerie, on s'intéresse ici aux risques liés à sa pratique et au "peuple" qui, tapi dans l'ombre, n'attend qu'un signe pour déferler sur Théah. Quant au contenu du supplément à proprement parler, il décrit bien évidemment avec force détails le "défunt" ordre des chevaliers de la Croix. On y retrouve le lot habituel de nouvelles compétences, d'écoles d'escrime, de règles avancées de pistage, etc. Plus anecdotiques, les codes secrets des Kreuzritter et les règles de création de sanctuaire. Le scénario enfin propose une conclusion aux velléités impériales d'une jeune Eisenör métamorphosée par les événements.



Michaël Croitoriu

Supplément en français pour Les Secrets de la 7ème Mer Édité par Siroz Productions



Les Forges de Kézyr

Du plomb dans les plumes

La Caste des Artisans est la plus rigide et la plus hiérarchisée de toutes. Elle est organisée selon les corps de métiers : alchimistes, forgerons, artisans élémentaires, etc. Rien de réjouissant à première vue, sauf que de nombreux ordres (les guetteurs, les visionnaires...), partagés entre plusieurs tendances, se livrent une guerre d'influence sans merci. L'ambiance d'espionnage et de suspicion permettra au meneur de dresser des intrigues retorses. Quant au Grand Dragon tutélaire, Kézyr, il reste à l'écart, rongé par la "perte" de son fils Khy et obnibulé par la quête d'une Perfection à jamais perdue.



Ce cinquième Livret de Dragons contient tous les éléments habituels : historique, descriptifs de Dungard, de la Sphère du Métal, etc. Et les Écailles, ou objets et lieux particuliers si vous préférez, révèleront quant à elles un ou deux secrets de taille... destinés uniquement au meneur ! Un scénario d'enquête et de diplomatie est servi en dessert, spécialement dédicacé aux personnages sanguins et trop sûrs d'eux.



Les Forges de Kézyr offre de la stabilité au Royaume de Kor, en attendant le chaos dans le prochain supplément consacré à Khy !

Raphaël Mournat

Les Forges de Kézyr Supplément en français pour Prophecy Édité par Halloween Concept - 99 F Disponible



69 F - Dispo

Mort à Freeport

Premier éditeur français à se lancer dans le D20 System, Siroz a choisi d'ouvrir sa gamme D&D 3 avec les modules Freeport publiés par Green Ronin. Tous les scénarios de cette série, Mort à Freeport en tête, se déroulent dans une cité portuaire fondée jadis par des pirates. L'intrigue, progressive mais assez linéaire, démarre sur la disparition d'un bibliothécaire. L'enquête mouvementée qui s'ensuit conduit les PJ à redécouvrir les véritables origines de cet archipel d'îles que le meneur de jeu pourra facilement replacer dans n'importe quel univers med-fan de son choix. Un scénario pour personnages de niveau 1 à 3 rondement mené dont on attend la suite très bientôt.



Michaël Croitoriu

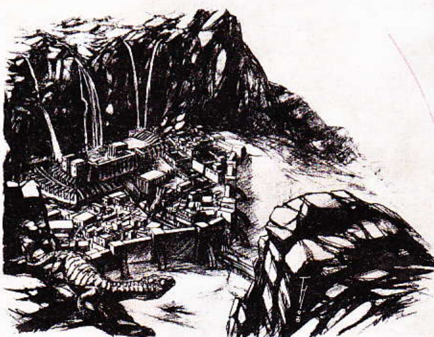
Scénario en français pour D&D 3 Édité par Siroz Productions



Les Compagnons de Khy

Sous le sceau du secret

Khy veut gagner des millions ? Les dragons des cités parrainnent la caste ambivalente des Commerçants et les Voleurs. Ils sont aussi l'étendard des Humanistes, ainsi que le coeur d'une certaine Prophétie. Voilà certainement la raison pour laquelle ils cultivent le secret. Ainsi, le Lien entre un humain et un enfant de Khy n'est jamais révélé ; les sociétés secrètes prolifèrent ; la Sphère des Cités abonde de sorts d'illusion ; de mystérieuses villes réservées aux seuls humains apparaissent par ellipse sur le Royaume de Kor, etc. No panic ! À la place du traditionnel scénario, un décor de campagne vous permettra d'exploiter ces nombreux éléments quand même. Deux p'tits trucs me chiffonnent. D'abord, la présence d'éléments qui ne doivent pas être lus par les joueurs (jusqu'à la nouvelle d'intro, c'est dire). Va falloir trouver des boys-scouts pour remplir les tables ! Ensuite, mais c'est subjectif, une légère baisse de punch par rapport aux précédentes prestations.





Mais le vent devrait tourner avec l'invité du prochain numéro, Szyl le fougueux et indomptable voyageur ! Non, non, j'suis pas fan...

Raphaël Mournat

Les compagnons de Khy Supplément en français pour Prophecy Édité par Halloween Concept - 99 F - Disponible



Les Royaumes de l'Est, vol. 2



Les terreurs du Far-East

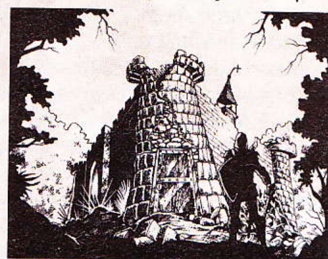
La gamme d'*Hawkmoon* repart à fond la caisse ! Après tout le bien que je vous avais dit du tome I des *Royaumes de l'Est* (Backstab n°24), j'abordais donc ce second volet avec enthousiasme, et je n'ai pas été déçu. Les cinq dernières nations de l'Est de l'Europe sont ainsi décrites, à l'heure de la guerre contre le Ténébreux Empire.

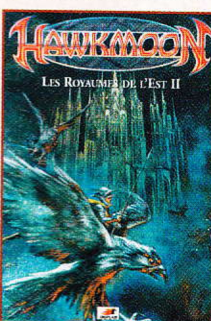
La Moscovie, qui occupe la moitié du supplément, connaît une décennie de troubles : alliance puis guerre contre les granbretons, naissance d'un antékrist irradié, Mer de brumes menaçant la frontière Est... On a aussi droit à des focus sur l'armée moscovite (dirigeables de guerre et faucons géants) ainsi que sur la néo-science. Les trois autres sont des nations en guerre, entre elles ou contre les Granbretons.

La Roumanie est une théocratie tenue d'une main de fer par le Culte du Vrai Dieu, alors que la Slavie et la Tchékia sont des terres de résistance pour des Orthodox qui refusent le joug de Huon, ainsi que pour des serfs qui se dressent contre les seigneurs.

Reste l'Ukranie, décors du *Dieu Fou* de Moorcock, qui regorge de personnages inquiétants, tel le Loup Blanc de Kiev, des mutants mystérieux, les Kannaths ou encore des dragons de combat. Des décors lunaires vous dépayseront des autres pays plus campagnards.

Un scénario de fin permet de rentrer en douceur dans le bain d'acide. Quant aux dessins, ils sont plus pertinents (et plus beaux) que ceux du premier *opus*. Comme vous voyez, il y a de quoi jouer, plein de bonnes idées bien tournées, pourtant je ne suis pas totalement satisfait. J'aurais aimé, par exemple, trouver pour chaque pays une ville décrite plus précisément, permettant des interactions sociales et le possible établissement des aventuriers. La description des forces granbretonnes manque aussi , mais un prochain recueil de scénario devrait rectifier le tir. En clair, vous avez droit à d'excellents décors d'aventures. À vous de les transformer en fond de campagne.

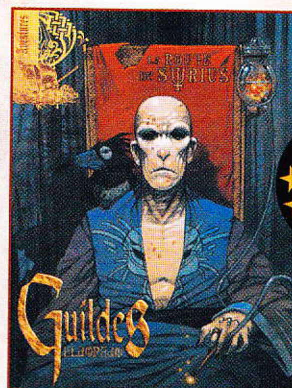




Raphaël Mournat

Les Royaumes de l'Est vol. 2
Supplément en français pour Hawkmoon
Édité par Oriflam
135 F - Disponible







Un supplément en français pour Guildes : El Dorado
Édité par Multisim

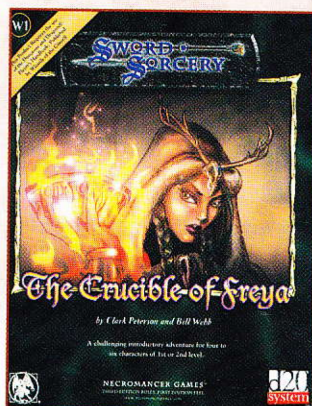
150 F - Dispo

La route de Syrius

Perplexe. Ce supplément me laisse perplexe. Une fois qu'on a dit que ce livret de 125 pages est beau et bien maquetté, il faut tout de même se rendre à l'évidence, c'est un peu n'importe quoi. Tout d'abord, c'est bourré de fautes. Trois par page en moyenne, ça commence à faire beaucoup. Mais la qualité du texte aide un peu à faire oublier tous ces pluriels passés à la trappe, ces majuscules aléatoires et ces phrases étrangement construites. La route de Syrius raconte l'épopée du voyageur et escroc du même nom, et surtout les conséquences (ou pas) sur trois magnifiques écrins pétris de bonnes idées. Par exemple, Le Grand Fleuve Volant (notez les majuscules), est vraiment original. On se croirait dans le Planescape des grands moments. Par contre, l'organisation des chapitres est telle qu'il faut vraiment se tartiner plusieurs fois la lecture de l'ensemble avant de complètement maîtriser le sujet. Lisez d'abord la description des écrins et seulement ensuite les trois premiers chapitres. Ça aide. Des idées, donc, mais un gros travail de remise en ordre en perspective.

Benoît Attinost

Crucible of Freya

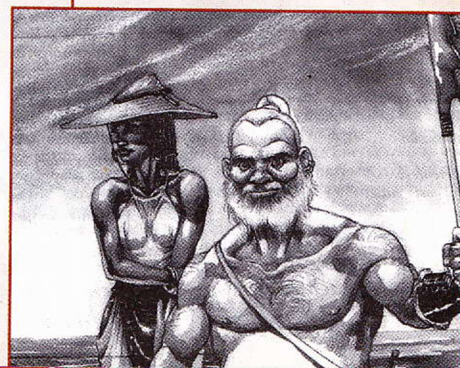


Les scénarios D20 System se succèdent et ne se ressemblent pas. *The Crucible of Freya* propose aux PJ de se lancer à la recherche d'une relique sacrée d'une importance vitale pour la communauté de Fairhill, menacée par une bande d'orques en maraude. Une aventure pour personnages niveau 1 et 2 assez réussie, même si les illustrations ont été faites avec les pieds. Mais quelle importance puisque pour le même prix, Necromancer Games vous fait cadeau de *The Wizard's Amulet*, une aventure d'introduction à télécharger sur leur site internet :
http://www.necromancergames.com

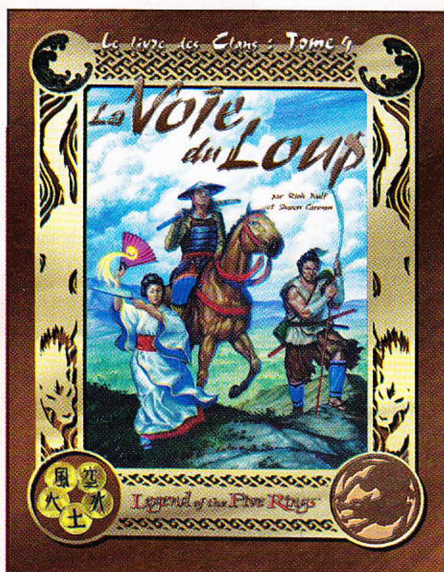
Michaël Croitoriu



Scénario en anglais pour D&D 3
Édité par Necromancer Games
70 F - Disponible



La Voie du Loup



La Voie du Loup
Supplément en français pour L5A
Édité par Siroz Productions
129 F - Disponible

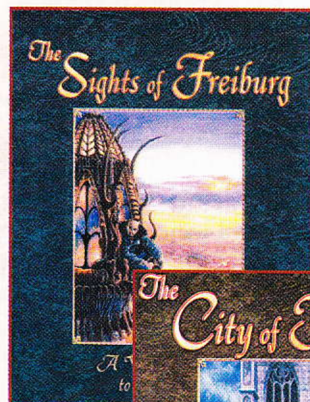


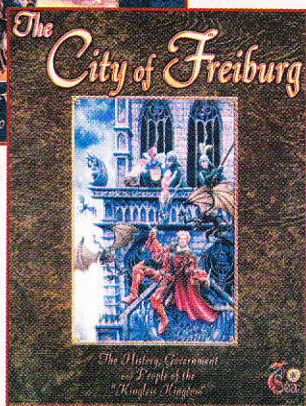
Jusqu'ici les samuraï sans maître n'ont pas bénéficié du traitement qu'ils méritaient dans la gamme *L5A*. À peine esquissés dans le livre de base, les nombreux livrets de clan en ont fait les parents pauvres de l'Empire d'Émeraude.
La Voie du Loup remet les pendules à l'heure. On y découvre le rôle essentiel qu'ils ont joué dans l'Histoire. En effet, nombreuses furent les batailles dont l'issue fut décidée par une poignée de ronin. Quelques-uns d'entre eux ont même réussi à passer à la postérité (Sun Tao, Nanashi, etc.).
Il existe de très nombreuses raisons pour lesquelles les errants deviennent ce qu'ils sont. Le supplément les liste toutes et dresse le portrait des principaux archétypes de ronin. Il explique aussi le genre d'emplois qu'ils sont forcés d'accepter pour joindre les bouts, parce que la vie n'est jamais simple quand on n'a ni daimyo ni protecteur pour payer l'addition.
Dans la partie règles, les vrais ronin peuvent enfin rejoindre des compagnies d'errants et bénéficier ainsi de techniques spéciales qui, contrairement à celles des écoles de clans, ne changent pas en fonction du rang de Maîtrise.
Éparpillés ça et là dans les suppléments de la gamme *L5A*, les principaux ronin sont tous réunis dans un who's who qui en dit long sur leurs motivations et leurs objectifs. Toturi le noir, Ginawa, Dairya, Toku, Naka Kuro, pas un ne manque à l'appel.
Si avec ça, vous n'êtes toujours pas convaincu d'intégrer des errants dans votre campagne, sachez que *La voie du Loup* fait l'inventaire des opportunités d'emploi dans les clans rokugani deux ans après le coup d'État du Clan du Scorpion, et propose, dans l'ordre, la description d'un village ronin (Nanashi Mura) et un excellent scénario signé Bayushi Geoffrey au cours duquel les joueurs devront ménager la chèvre et le choux pour sauver une enclave *gaijin* perdue au fin fond des anciennes terres du Clan du Scorpion.



Michaël Croitoriu

Freiburg



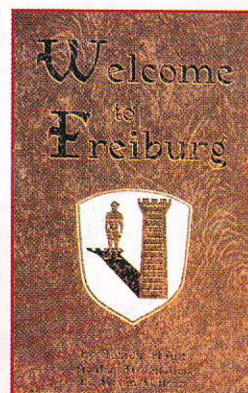


Supplément en anglais pour 7th Sea
Édité par AEG
300 F - Disponible



Un supplément indispensable

Aussi incontournable que *La cité des mensonges* peut l'être à *L5A* ou *Pavis* à *Hero Wars*, *Freiburg* est la cité aventureuse par excellence pour les aventuriers de capes et d'épées de l'univers de *7th Sea*.
Cette énorme cité a connu un développement des plus anarchiques. Tout d'abord puissante forteresse bâtie autour d'une mystérieuse tour datant de temps oubliés, puis cité sans maître où prospérèrent les réfugiés des terribles guerres religieuses qui ravagèrent Eisen, Freiburg doit sa réputation à son maître actuel, Nicklaus Trägue.
Désireux de mener à bien une expérience sociologique des plus extrêmes, cet homme a fait de Freiburg une cité franche, une ville ouverte à tous dont la devise est "aucune question". Seuls les crimes les plus atroces y étant punis, Freiburg attira rapidement nombre de malandrins, de marchands plus ou moins honnêtes, mais aussi de nombreux réfugiés désireux de trouver un lieu où ils pourraient librement appliquer leurs nouvelles théories politiques et sociales et où ils pourraient paisiblement pratiquer les religions qu'ils désirent.
Un livret entier de la boîte vous décrira la ville quartier par quartier. Bourré d'anecdotes et de petites histoires, ce livret n'est certainement pas agréable à lire mais il constitue une mine d'informations et de scénarios potentiels.
Le deuxième livret vous permettra de découvrir l'histoire de la ville ainsi que les plus importantes personnalités qui y vivent. Enfin, presque les deux tiers de cet ouvrage sont consacrés à la description d'une longue et intéressante campagne. Épique à souhait, elle saura plaire aux amateurs de bains de sang comme aux maîtres des négociations dans de petits salons discrets. Un minimum de travail de la part du meneur suffira à faire de cette excellente campagne, un véritable moment d'anthologie.
En bref, Freiburg est un supplément indispensable et essentiel. De nombreuses autres précisions auraient pu cependant être fournies et la ville elle-même plus détaillée, mais cela ne suffit pas à gâcher le plaisir que peut procurer cette boite.



Geoffrey

Le Royaume des Ombres

Bon Dieu ! Avant de me lancer dans la critique j'avais un avis positif et arrêté sur ce copieux livret (200 pages bien remplies), mais en voyant le prix... Oups là, c'est tout de même beaucoup... Sachant que la dernière édition de l'*AdC* coûte 199 F, ça peut stopper net les bourses les plus fines. Dommage, et nous allons voir pourquoi.



Descartes, après *Delta Green*, continue les traductions des produits des gars de chez Pagan. Un gage de qualité jamais démenti mais surtout une originalité et une liberté de ton que Chaosium semble avoir retrouvé depuis peu. Les auteurs sont des fanatiques, ça se sent, mais ne sont jamais prisonniers des obligations du Mythe. *Le Royaume des Ombres* (tout comme *Mortal Coils* et *Coming Full Circle*) en est un exemple. L'effet pervers (car il y en a un) c'est qu'on frise parfois le bon goût sans jamais tomber dedans (Cf. l'illustration page 173). Les produits Pagan sont destinés à des joueurs matures, il faut le savoir. Nos chers investigateurs vont donc être confrontés, cette fois, à la menace d'une infiltration de la société humaine par des créatures assez communes du Mythe, mais qui sont diablement bien organisées. L'époque ? 1940. Le contexte ? Les États-Unis d'abord et ensuite deux voyages aussi originaux et dangereux l'un que l'autre (surtout le dernier). Comment en dire plus sans déflorer le sujet ?

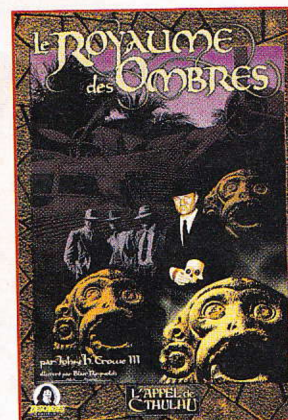
À mon avis, comme pour les *Masques*, il faudra probablement que les joueurs s'organisent pour avoir plusieurs investigateurs chacun. De plus, le Gardien des Arcanes devra utiliser les fiches vierges fournies en fin de scénario (avec de nouvelles et d'anciennes compétences) et se renseigner un peu sur l'Amérique de 1940, qui n'a rien à voir avec celle des années vingt. En ce qui concerne les scénarios eux-mêmes, les auteurs ont fait un véritable travail de recherche pour rendre crédibles les différents paysages traversés.

Bref, de la quantité (comptez huit à dix séances de jeu en tout) et de la qualité (tant au niveau des trames que des illustrations et des aides de jeu), le tout bien traduit. Mais alors... qu'est-ce que c'est cher...

Benoît Attinost



(malgré le prix)



Campagne en français pour l'Appel de Cthulhu
Éditée par Jeux Descartes
259 F ! - Disponible



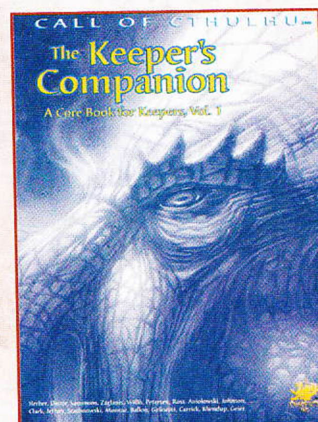
The Keeper's Companion, vol 1

Il est bôôôô mon Cthulhu, il est bôôôôôô ! Franchement, en feuilletant ce pavé de 200 pages (juste le volume 1), j'ai eu l'impression que nos amis de Chaosium tiraient sur la corde. Les marges sont énormes, les corps de caractères tout aussi volumineux et les dessins, en général, des reprises. Mais en comparant avec l'ancienne édition (*Le Manuel du Gardien*, le petit truc tout fin et tout noir mais rempli de bonnes choses), je me suis dit qu'il y avait forcément plus que du remplissage. Gagné. Bon, soyons honnêtes, il y a à boire et à manger. Prenons, par exemple, les premières pages : "Comment bien chasser le Cthulhu" (des conseils pour les joueurs qui n'ont rien à faire là). On y apprend qu'il faut, de préférence, rester groupé. OK. Puis, plus loin, qu'il faut toujours envoyer un éclaireur avant de foncer la tête la première quelque part. Heu... il faut rester groupé ou envoyer un copain à l'abattoir ? Ensuite vient un paaaaassionnant chapitre sur les conseils aux Gardiens (connaissez le jeu, vos joueurs, détaillez vos descriptions, etc.). Merci monsieur Chaosium, on l'aurait pas deviné tout seul.

Mais je suis mauvaise langue. Une fois passé "l'indispensable" article sur l'histoire de l'écriture, on attaque la description de pléthore de livres occultes divers et variés. Les titres en français sont hilarants mais l'ensemble est de bonne facture. Puis l'intérêt retombe à nouveau avec un chapitre sur les langues (en France, on parle français, vous le saviez pas ?). Et re-belotte sur des bouquins, des objets magiques et des cultes maudits. Bref, cette nouvelle édition du *Keeper* est bourrée de bonnes choses (notamment sur la médecine ou les livres, des sujets retravaillés en profondeur) mais entrecoupée de petits (heureusement) chapitres complètement inutiles (les tables de criminalité par État, par exemple). Bref, si Descartes traduit ce supplément un jour, il y aura un gros travail d'adaptation et d'écrémage en vue. Pour les fanatiques donc.



Benoît Attinost

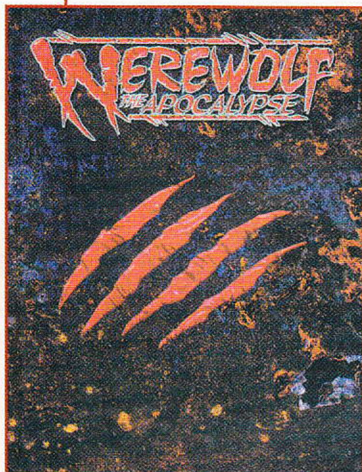


Supplément en anglais pour l'Appel de Cthulhu
Édité par Chaosium
170 F - Disponible

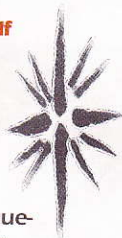


Werewolf, the Apocalypse 3

Les Loups-garous n'ont pas fumé le calumet de la paix ! Vaches folles et OGM obligent, ils rabattent leurs meutes pour une troisième édition qui met les pendules à l'heure avec ses cousins du Monde des Ténèbres, Vampire et Mage en tête. Cette critique s'adresse à la fois aux connaisseurs et aux débutants : il a de l'humour, le rédac'chef...

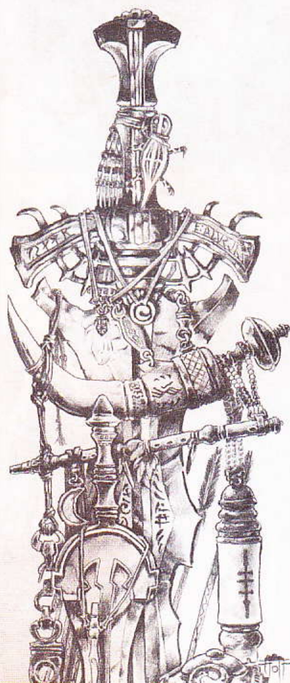


Werewolf the Apocalypse 3
JDR en anglais
Édité par White Wolf
180 F - Disponible



Les déserteurs du Garouland

Douze tribus ? Dégoûtés par les querelles puériles de la nation garou, les Astrolâtres sont partis en quête de Gnose dans l'Himalaya et cherchent à se faire oublier. Une autre fraction de cette petite tribu aurait rejoint les Danseurs de la Spirale Noire et les aiderait à se mouvoir dans l'Umbra. Mouais, ça me rappelle un peu le coup des Gangrels dans Vampire 3 : un plan pourri pour nous faire acheter une nouvelle édition.



Werewolf 3, un vrai "quake-like" sur papier...

De nos jours, quelques lunes avant l'Apocalypse... Gaïa agonise sous les coups répétés des serviteurs du Ver, le corrupteur de la Terre et des âmes. Conscients que la fin est proche, les loups-garous tentent un baroud d'honneur pour sauver la planète. À vous de déterminer si vous périrez en lâche ou au combat, couvert de gloire et d'honneurs.

La clé des Caern

Atch ! On passera sur la couverture hideuse. L'intérieur, lui, est beau et dense, la maquette claire, les informations bien hiérarchisées et les dessins souvent somptueux et évocateurs. Bref, un beau produit sur papier glacé, digne des dernières éditions de *Mage* et *Vampire*. Les règles sont compilées et améliorées. Elles reprennent le meilleur des suppléments *Player's Guide*, *Umbra* et *Rage across the World*, rendant ces derniers en partie obsolètes. Bonne nouvelle pour les louveteaux, les cinquante premières pages les guideront dans le Monde des Ténèbres, la version "Gothic Punk" de notre Terre, en leur livrant l'essentiel du background à la sauce garou.



Hurler à la nouvelle lune

À la création, le personnage optera pour une des douze tribus : Fils de Fenris bellicistes, Uktena tournés vers la spiritualité, Enfants de Gaïa défenseurs des hommes... Il déterminera ensuite sa lignée et son auspice : les Ahrouns combattent, les Théurges communiquent avec les esprits... Viendra ensuite ce qui a fait le succès du jeu : les dons, rites et fétiches. Il s'agit de multiples pouvoirs, dont l'abus tend à transformer *Werewolf* en jeu de super-héros. Le choix est plus vaste que celui des précédentes versions, et la plupart ont été révisés (à la hausse).



Innovation majeure, des feats permettent désormais aux lupins de réussir facilement certaines actions "naturelles" : courir sur de longues distances, captiver du regard une proie, etc.

La Rage ne compte pas les poings

Après avoir passé le Rite de passage, les PJ se regroupent en meute autour d'un objectif commun : se venger d'une tribu de Danseurs de la Spirale Noire (des garous corrompus par le Ver), empêcher la construction d'un site de déchets nucléaires... Ils disposent pour vaincre d'atouts non négligeables. En tant que lycanthropes, ils peuvent adopter ainsi une forme, parmi cinq, à volonté : homme-loup, loup géant, humain... Certaines augmentent sensiblement leur force et leur vigueur ce qui, avec les effets combinés de la rage et de leurs dons, transforment les loups-garous en de redoutables mixeurs à Vampires. Autre avantage, ils ont la capacité de se mouvoir dans l'Umbra. Le monde des esprits, superposé au nôtre, possède ses propres royaumes, lois et créatures, entre Lovecraft et de légendes amérindiennes.

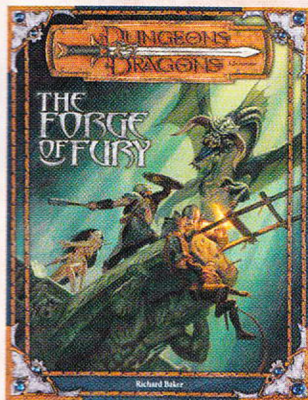
La fin de l'Apocalypse ?

Par rapport aux précédentes éditions, le background n'a que (trop) légèrement évolué. C'est confirmé, le Tisserand a bel et bien pété les plombs, et ses serviteurs garous bardés de technologie se dressent désormais contre les PJ. Sinon, White Wolf a visiblement décidé de figer le Monde des Ténèbres, n'offrant aucun réel fil conducteur ou perspectives à ses jeux, fait particulièrement flagrant dans cette nouvelle édition de *Werewolf*. Celle-ci offre un moteur de jeu puissant et performant ainsi qu'une belle carrosserie aux formes aguicheuses. Ne manque que le carburant. Les débutants y trouveront leur compte, les vétérans seront légèrement déçus.



Raphaël Mournat

The Forge of Fury



Avec ce nouveau scénario *D&D 3*, Wizards of the Coast confirme sa ligne éditoriale. *The Forge of Fury* est en effet un nouveau *dungeon crawl* - lisez : des salles, des monstres et des trésors. Contrairement à *The Sunless Citadel*, il ne s'agit pas d'aller sauver une population menacée par des gobelins, mais plutôt d'ouvrir un chemin dans un vieux donjon envahi par des orques. La carotte de cette aventure est une bonne grosse collection d'épées créées jadis par un forgeron de renom. Excusez du peu. Rien de bien folichon donc, mais quelques surprises tout de même. Ah oui, j'oubliais presque, c'est un scénario pour personnages de niveau 3.

Scénario en anglais pour D&D3
Édité par Wizards of the Coast
80 F - Disponible



Michaël Croitoriu

Écran Premiers Âges



D'abord, nous déplions l'écran, les yeux captivés par l'illustration très.. heu... Enfin, avec l'écran, sa peinture et ses tableaux, nous avons aussi droit à une campagne de 40 pages. *La geôle de Kifyù* propose aux PJ débutants de combattre un démon et ses suppôts - encore faudra-t-il découvrir leur identité. Bonne initiative, des indications sont spécialement fournies pour les meneurs débutants. Quant aux autres, ils apprécieront les rebondissements bien ficelés, les PNJ originaux et intéressants à interpréter, ainsi que le déploiement des nombreuses richesses de *Premiers Âges*. Le livret, joliment illustré, inclut aussi une nouvelle Institution ainsi que les *errata* du jeu.
Une première immersion réussie dans la Terre des Dragons pour un bon rapport qualité/prix, à condition d'aimer les peintures heu... d'un surréalisme décalé d'avant-garde. C'est sûrement ça...

Raphaël Mournat







Édité par Athal
89 F
Disponible





Ascenseur pour ailleurs

139 F - Dispo

Tout juste esquissé dans le livre de base de Feng Shui, le Monde Inférieur est pourtant d'une importance vitale pour les guerriers du secret. Carrefour de toutes les jonctions (69, 1850, 1996 et 2056), c'est un lieu de passage obligé pour qui veut s'approprier les différents sites feng shui de l'Histoire. C'est donc sans grande surprise qu'on y retrouve les principales factions de la Guerre Secrète, les Quatre Monarques en tête. Elles ont toutes mis la main à la patte pour bâtir une tête de pont à partir de laquelle lancer leurs opérations, même les Disjoncteurs, c'est dire... Ascenseurs pour ailleurs est un supplément indispensable, en cela qu'il présente tous les protagonistes de la Guerre Secrète, leurs moyens et leurs objectifs. Une véritable bible à partir de laquelle vous pourrez bâtir une campagne digne de ce nom.

Michaël Croitoriu





Supplément en français pour Feng Shui
Édité par Oriflam

Fait des Râles



Un supplément en français pour Zombies
Édité par Juda Prod
Disponible

En refermant ce supplément de 145 pages bien fournies et bien illustrées, on ne peut qu'être admiratif face au travail de la sympathique équipe de Juda Prod. *Fait des Râles* expose de façon concise et précise, tout ce qu'il faut savoir sur les institutions européennes. La justice, les forces armées et la presse sont décrites en détail et complétées d'exemples de PNJ types bien utiles. Le ton est résolument sérieux (même si les noms des diverses organisations font souvent sourire) et c'est peut-être là que j'émets une petite réserve. Quitte à être réaliste, j'aurais sans doute appuyé beaucoup plus sur l'aspect corrompu des institutions. On les sent puissantes, broyeuses et froides, mais ce ne sont que des administrations. Dans ce contexte tyrannique, les pots-de-vin sont la règle (dans le meilleur des cas). Ensuite, vient un petit chapitre "tranche de vie", qui illustre bien l'ambiance dans laquelle vivent les humains et qui fleure bon le cynisme et la critique sociale (zombies mis à part, je ne vois pas trop la différence avec notre monde). Puis vient le nécessaire chapitre des contre-pouvoirs. Il est dense mais franchement maigrichon comparé aux autres. Il est assez probable que les joueurs se retrouvent rapidement contre les autorités en place. Cinq pages pour les faire passer du côté obscur de la force, c'est court (à moins d'un supplément entièrement consacré au sujet ?). Vous continuez le tout par l'aperçu des différents types de zombies et la description complète mais assez inégale des pays les plus importants d'Europe (un supplément sur la France, c'est pour quand ?). Vous concluez par une galerie de PNJ très utile et on peut dire que le tour de la question a été fait. Trois scénarios enrichissent l'ensemble (le second part d'une idée intéressante mais sous-exploitée à mon goût) et vous donneront de quoi bien jouer (et pas toujours rigoler).





Bref, un supplément solide, carré et utile qui présage sûrement de la qualité à venir de ce jeu.

Benoît Attinost.

Note : merci à Juda Prod de nous avoir aimablement fourni une pré-version.

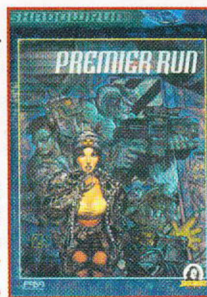


Premier Run

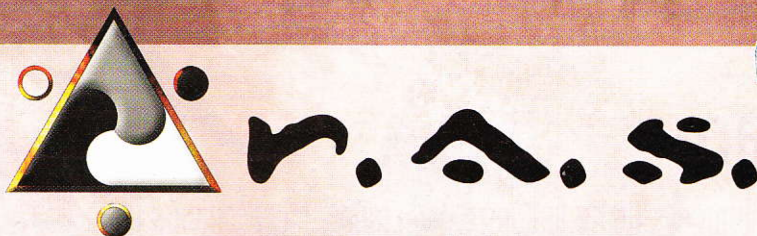
Cette petite extension nous propose trois scénarios censés nous présenter le monde de *Shadowrun*. Le premier : une bataille entre les joueurs et un gang dans un magasin d'alimentation. C'est carrément nul et si l'on s'en sert pour apprendre les règles de combat, l'affrontement va durer des heures sans déboucher sur quoi que ce soit d'autre que des popcorns renversés et une marre de trucs collants au rayon des sodas. Le deuxième scénario nous propose de découvrir la technologie, l'infiltration et les corpos de cet univers. Le tout est fort linéaire mais remplit parfaitement son but. Une bonne initiation. Le dernier scénario permet de découvrir la magie et le côté mystique du jeu. On sort de Seattle (c'est assez rare pour être remarqué) et on vit une aventure pratiquement aussi linéaire que la précédente, mais qui change d'ambiance. Au total, malgré une première partie gâchée, les deux tiers du bouquin valent le coup. Le coup oui, mais 109 balles ça reste à voir.

CROC





Scénario en français pour Shadowrun
Jeux Descartes
109 F
Disponible



R.A.S.



Sous ce nom provocateur se cache un nouveau JDR de Space Opera prêt à faire exploser la moitié de la Galaxie. Alors que les néons des sabres-lasers illuminent à nouveau les tables, penchons-nous sur ce jeu au registre bien différent de celui de Star Wars.

R.A.S. vous propose de jouer une des trois races principales de la galaxie, Humains, Ullars ou Adhaarax, dans un contexte de guerre larvée et de crises politiques. Autant le dire d'emblée, *R.A.S.* est très fortement teinté d'un humour influencé par les délires galactiques de *Starship Troopers*. Ce ton, avec des références à l'époque actuelle (ce qui casse parfois l'ambiance...) pourra soit accrocher le lecteur, soit l'agacer profondément.

Tu n'es pas de notre galaxie

R.A.S., c'est trois jeux en un, chacun correspondant à l'une des trois races proposées pour les personnages. Les humains se sont réconciliés entre eux afin de mieux faire la guerre aux autres. Ils sont tous réunis au sein d'une démocratie, l'Unité terrienne, qui a entrepris de coloniser une partie de la Galaxie pour subvenir à ses besoins. Cette version du jeu vous propose de jouer des militaires dans des scénarios d'exploration, d'enquête et d'espionnage. Idéal pour découvrir le jeu ! Les Ullars sont des humanoïdes errant à bord de leurs gigantesques vaisseaux-mères, depuis la destruction de leur planète d'origine. Il s'agit d'un peuple profondément croyant et contraint à mener une existence de pirates, thème de la plupart des scénarios qui leur sont proposés. Les Adhaarax sont tous des militaires de sexes masculins, condamnés à livrer la guerre aux autres peuples afin de leur subtiliser des femelles pour perpétrer leur race. Belliqueux malgré eux, ils essaient de trouver une solution pour vivre enfin en paix.

Mais du fond de la nuit

Chaque race est décrite suffisamment pour être jouée, et chacune possède son propre système de création de personnages, ainsi que sa propre fiche. Le système de jeu, quant à lui, est identique à celui de *Cyberpunk* (caractéristique + compétence + 1d10). Ce n'est peut-être pas très original, mais ça tient largement la route, et c'est tout ce qu'on lui demande. Le hic, c'est plutôt la description des équipements technologiques. Les armes du futur sont à peine plus meurtrières que les contemporaines. Protégé par un Tee-shirt, vous avez ainsi des chances de n'être que légèrement blessé par une rafale de mitrailleuse lourde, et vous pouvez même survivre à une grenade atomique. Quant aux armures technologiques, elles sont décrites sommairement : leur niveau de protection, et basta. Ce qui n'aurait aucune importance pour un jeu contemporain se révèle franchement gênant pour un jeu de "Hard Science" !

Aussi loin que l'infini

D'autres races sont développées, dressant ainsi un portrait exhaustif de la faune galactique. Leurs buts sont souvent antagonistes. Les Shankarrs, des félins anthropoïdes, constituent un peuple arrogant et belliqueux qui a développé une génétique originale. Les Grisons (!!!) sont les Petits Gris des tabloïds américains. Peu appréciés des autres races, ils se font pourchasser par des sections spéciales d'humains, depuis qu'ils ont tenté des expériences sur des vaches terriennes (enfin, entre autres...). D'autres races surprenantes peuplent ainsi la galaxie.

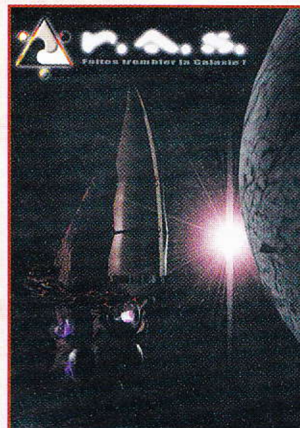
Le livre de règles est complété par un cahier noir, qui livre les secrets du jeu. Ceux-ci sont souvent originaux et permettent de dresser des intrigues aux dimensions galactiques. Les scénarios, par contre, ne m'ont pas vraiment convaincu. Ils sont assez brouillons, et émaillés de private jokes qui rendent leur lecture... pénible.

Tu descends jusqu'ici

Plein de punch et de bonnes idées, *R.A.S.* avait tout pour séduire un large public, susceptible de se lasser du med-fan. Malheureusement, la sauce a du mal à prendre, notamment à cause du ton oscillant entre le "sérieux" et le délire sans fin (jugement subjectif).

Mais *R.A.S.* souffre surtout d'un manque flagrant de finitions. La possibilité de jouer des robots était par exemple particulièrement intéressante, mais la création de personnages s'arrête à mi-parcours. En vrac, il manque aussi lune carte (même sommaire) de la galaxie, quelques planètes types, ainsi et surtout qu'un gros travail de relecture et d'harmonisation des textes. Peut-être aurait-il mieux valu attendre quelques mois avant de sortir ce jeu. *R.A.S.* aurait pu être excellent. Dommage...

Raphaël Mournat



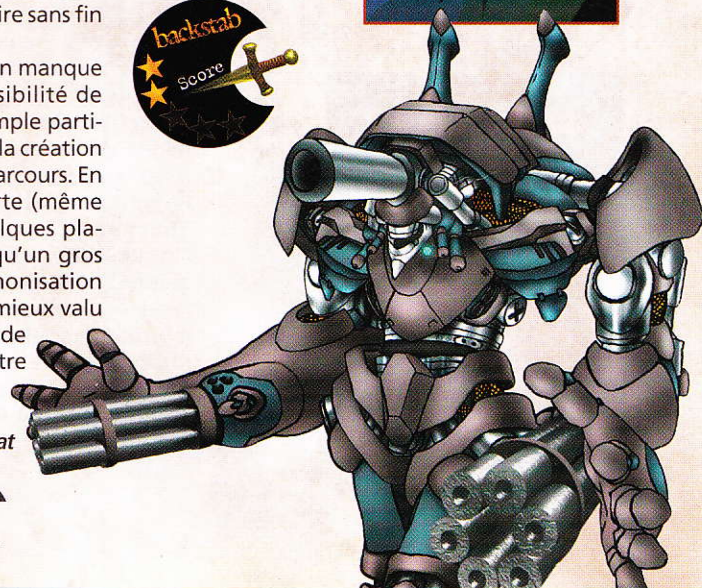
JDR en français
Édité à compte d'auteurs
249 F - Disponible

Pour sauver tous les hommes

Je ne me sens pas particulièrement fier d'écorcher un jeu à compte d'auteurs. D'autant plus que R.A.S. a un thème percutant et des bonnes idées à la pelle. Pas de galères, un meneur travailleur pourra compenser ses faiblesses, en attendant les extensions. Et les plus jeunes joueurs seront peut-être séduits par sa pêche et son humour. Reste que ce papier n'est que l'avis d'un critique, forcément faillible et avec ses propres goûts, influant parfois la nécessaire quête d'objectivité.









JDR en anglais
Édité par Wizards of the Coast.
285 F - Disponible

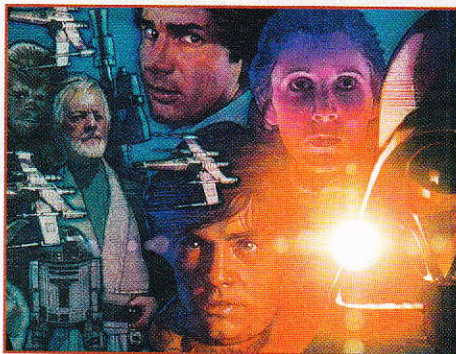


Star Wars

Une nouvelle édition du JDR de la Guerre des Étoiles, c'est toujours un événement. Je ne vais pas vous faire l'insulte de présenter la saga reine du Space Opéra. Le monde de Star Wars, tout le monde le connaît : vaisseaux spatiaux qui se poursuivent à grands renforts de piou-piou, extraterrestres de toutes les couleurs et chevaliers Jedi qui s'entretuent à coups de bâtons de néon.

Il était une fois l'espace

Star Wars. Dans ses pires moments, c'est du soap-opéra, de la SF commerciale pour très grand public. Dans ses meilleurs, c'est une geste épique, évoquant une galaxie fabuleuse où les aventures les plus excitantes deviennent possibles. Souvent on a les deux à la fois, c'est le genre qui veut ça. C'est pour ça



que la satanée bobine de C6-PO se pointe à tout bout de champ dans cet excellent *Core Rulebook* du *Star Wars Roleplaying Game* de Wizards of the Coast.

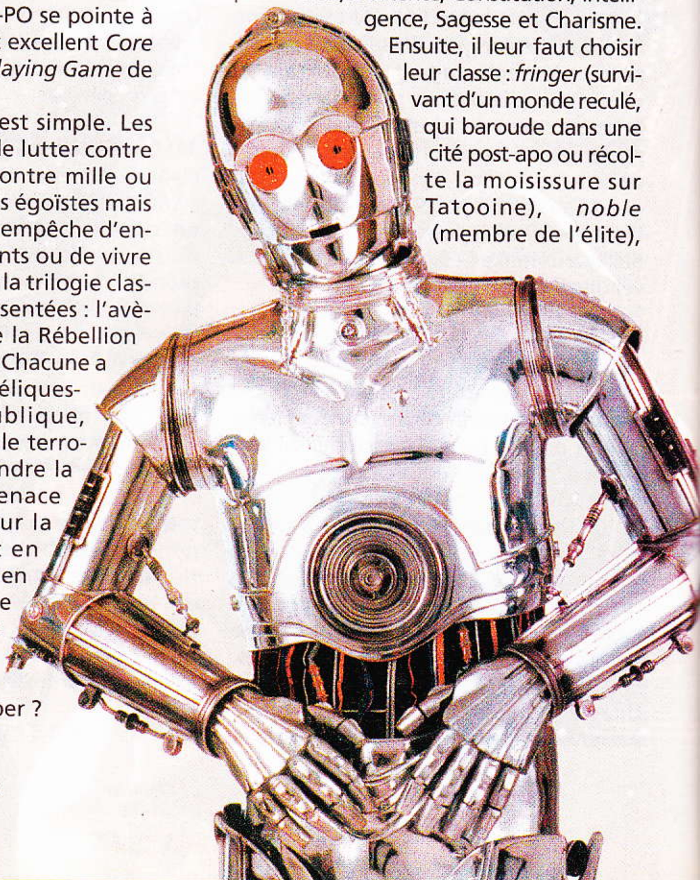
La création de personnage est simple. Les joueurs ne sont pas obligés de lutter contre la tyrannie impériale à un contre mille ou d'incarner des contrebandiers égoïstes mais avec un bon fond. Rien ne les empêche d'endosser l'uniforme des méchants ou de vivre des aventures avant ou après la trilogie classique. Trois époques sont présentées : l'avènement de l'Empire, l'ère de la Rébellion et l'ère du Nouvel Ordre Jedi. Chacune a son intérêt. Entre vivre la déliquescence de l'Ancienne République, minée par les conspirations, le terrorisme et la corruption, rejoindre la Rébellion ou déjouer la menace Yuuzhan Vong qui plane sur la Nouvelle République tout en gérant l'héritage impérial et en redécouvrant cette énergie mystique appelée Force, les joueurs ont le choix. Une guerre épique ravage les étoiles, voudront-ils y participer ?

Leïa multiclassée noble/soldat

Le système de jeu n'est plus le système D6 qui a bercé nos attaques commandos de destroyers impériaux, mais une variante du système D20 des culs-terreux qui chassent le dragon sur des planètes sans spatio-port. Oui, les règles de *Donjons & Dragons* ont servi de modèle à celles de *Star Wars*. Je sais, ça fait peur au début, mais on s'y habitue.

Le fait que ce soit Bill Slaviscek, ancien chargé de gamme *Star Wars* chez West End Games (éditeur des versions précédentes), qui se soit chargé de la besogne y est sans doute pour beaucoup.

Les joueurs doivent donc choisir la race de leur personnage, humain ou E.T. : onze espèces sont proposées en tout. Ils doivent tirer leurs caractéristiques : Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme. Ensuite, il leur faut choisir leur classe : *fringer* (survivant d'un monde reculé, qui baroude dans une cité post-apo ou récolte la moisissure sur Tatooine), *noble* (membre de l'élite),

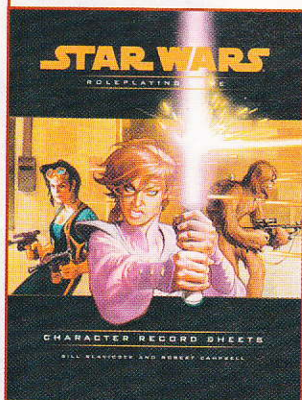


Character Shit

Les Character Sheets, ce sont trois types de feuille de personnage : fiche normale, fiche de droïd et fiche de véhicule (et pas de diagramme de combat spatial, par exemple). En tout, quinze feuilles recto verso aisément photocopiables. Sachant que le livre de base contient une fiche normale complète et qu'à 5 F la feuille recto verso vous allez surtout en faire des photocopies, cela signifie que vous allez dépenser 77 F pour pouvoir photocopier une fiche de droïd et une fiche de véhicule. C'est beau, le marketing. Ayons une petite pensée pour Jeux Descartes qui vendit sa première traduction de Star Wars (certes moins fournie que la dernière mouture) au prix de 89 F. Mais ne laissons pas l'arnaque des Character Sheets éclipser le fait que le livre de base édité par Wizards of the Coast ne nécessite pas de bestiaire ou autre guide du maître.

www.starwars-rpg.net/swrpgdatabase

On y trouve de tout, y compris des fiches de perso faites par des fans (en anglais).



scoundrel (espion, marchand, contrebandier), *scout* (éclaireur et explorateur), *soldier* (combattant), *Force adept* (adepte de la Force non-Jedi), *Jedi consular* (Jedi prof de philo) ou *Jedi guardian* (Jedi champion de sabre-laser). Le risque est peut-être d'enfermer les personnages dans les stéréotypes de classe.
Les personnages qui survivent aux missions gagnent des points d'expérience qui leur permettent de progresser de niveau. Avec, à la clé, la possibilité de rejoindre une des classes de prestige : chasseur de primes, seigneur du crime, soldat d'élite, as de la voltige spatiale et officier.

Les points de vie ont muté

En science-fiction, les blessures sont généralement moins fréquentes qu'en médieval-fantastique, mais beaucoup plus dangereuses. Un tir de pistolet blaster peut tuer presque n'importe qui. En théorie, les héros de la Guerre des Étoiles ont une sacrée tendance à bénéficier d'une chance inouïe dans ce domaine. Pour assurer un compromis ludique entre réalisme et héroïsme, les auteurs du jeu ont différencié deux types de points de vie : les points de vitalité représentent l'énergie qu'un personnage peut déployer avant d'être éreinté, et les points de blessure représentent la capacité du personnage à supporter les blessures physiques. Les dégâts occasionnés sont retirés d'abord aux points de vitalité, et après seulement aux points de blessure. Les points de vitalité augmentent à chaque niveau, mais pas [les points] de blessures, liés au score de Constitution. De même, la classe d'armure – pardon, la défense – augmente de niveau en niveau. Son score définit la difficulté des attaques ennemies.
Le principe des aptitudes spéciales (*feats*), comme celui des compétences, notées sous la forme d'un bonus aux dés, n'a pas varié d'un iota par rapport à *D&D*. Les trois domaines de la Force (Contrôle, Sens et Altération), déjà présents dans *Star Wars* D6, sont devenus des *feats*, et les pouvoirs proprement dits des compétences. Même les points de Force et du Côté Obscur ont été conservés !

Capitaine Flam tu n'es pas...

Le combat spatial est à la hauteur. Proche de celui du système D6, il est simple à la base, mais compliqué par tout un tas de petits facteurs qu'il est possible d'ignorer. Les règles, dans l'ensemble, permettent d'ailleurs de jouer dans l'esprit des films, de façon rapide et spectaculaire. Mais le système D6 avait aussi ses abus. Un bonhomme avec 10D en blaster et du bon matos pouvait buter un peloton de stormtroopers avant que ceux-ci ne réagissent. Ne rigolez pas, c'est déjà arrivé... Ceci dit, les réflexes *D&D* ne sont peut-être pas toujours bienvenus. N'aurait-il pas été possible de virer les tables de rencontres en échange d'un peu plus de matériel sur le monde ?

Amidala dans mes bras

Star Wars D20 contient en 326 pages tout ce qu'il faut pour commencer à jouer, y compris un scénario un peu trop irréaliste à mon goût – des PJ débutants sont curieusement sélectionnés pour contrer une menace terroriste, et ils sauvent le personnage le plus important de la République. Mais *Star Wars* D6 dispose de toute une gamme de suppléments, souvent traduits en français par Jeux Descartes... Si vous ne lisez pas l'anglais, il est encore tout à fait possible de jouer avec, et certainement pour un bon bout de temps. La nouvelle version est très belle et réussie, mais ne fait pas complètement oublier l'ancienne (pour le moment). En attendant la suite, il ne nous reste plus qu'à espérer que les Gungans, Jar-Jar Binks en tête, soient victimes d'un génocide au début de l'Épisode II. Car être forcé de le supporter en même temps que C6-PO, je n'ose pas imaginer pire cauchemar.

Cyril Pasteau



Le D6 s'efface



Le dernier chapitre du bouquin est consacré à la conversion D6/D20. C'est plutôt réussi, même si ce n'est pas idéal (j'ai testé) et que ça ne pourra probablement jamais l'être. Les systèmes sont trop différents. Néanmoins, cette passerelle existe, et pour qui acquiert Star Wars D20, ça vaut la peine de recycler de vieux produits WEG, dont beaucoup ont été traduits. Les guides de la trilogie de la Guerre des Étoiles, de l'Empire, et de l'Alliance rebelle sont excellents ; et il n'est pas certain que leur équivalent en D20 sera édité de sitôt. De même, le Manuel technique de l'Étoile de la Mort, le Manuel d'instruction du Général Cracken, Éclaireurs, Cargos interstellaires, les Fragments de la Bordure Extérieure, les livres sur la Nouvelle République à l'époque de Thrawn, les flopées d'aventures (dont certaines superbes campagnes) dont regorgent les magazines de jeu, n'ont pas cessé d'être intéressants depuis que le D6 est passé de mode...



Pack de trente jeux divers en anglais
Édité par Cheapass Games

50 F - Dispo

Chief Herman's Holiday Fun Pack

Cela fait plusieurs numéros que l'on vous parle des jeux Cheapass Games. Il s'agit d'une maison d'édition qui propose uniquement des jeux à bas prix, ne fournissant que les règles et chargeant les joueurs de trouver le matériel nécessaire en puisant dans leurs autres boîtes de jeu. Toujours sur ce modèle, ce pack décrit trente jeux différents, classés en sept catégories (jeux de dés, jeux de cartes, jeux de plateau, variantes du poker, jeux de papiers...). Tous les jeux proposés ne sont pas excellents mais il y a des merveilles (à noter la variante Suck pour le poker). Certains des jeux conviennent parfaitement pour occuper un court moment, comme une séparation de groupe durant un JDR, ou une heure de cours. Un produit utile !



Olivier Collin



Age of Empire II



Ce nouveau jeu de cartes à collectionner basé sur le jeu vidéo bien connu, se propose de vous faire vivre des aventures passionnantes au lendemain de la chute de Rome. Cinq peuples peuvent être joués pour l'instant : les celtes, les bretons (anglais en fait), les goths, les mongols et les perses. Tout cela sent la connaissance historique américaine (c'est-à-dire proche de celle possédée par le chimpanzé moyen) mais les cartes sont mignonnes et le matos de bonne qualité (sauf les règles qui sont fort moches). Mais le vrai problème n'est pas là. Vous pensez que ce jeu va vous mettre dans la peau d'un général puissant et adulé ? Eh bien non, au mieux ce jeu vous transformera en épicier, et au pire en comptable ! Pas moins de quatre variables à compter durant la partie (or, pierre, bois, bouffe) et des jetons partout. Mais quand je dis partout : jusqu'à cinq sur chaque carte de combat et jusqu'à... quarante-quatre sur un bâtiment pour noter les dommages qui sont calculés au point près mais comptabilisés par paquet de dix. Vous avez quatre archers qui font 6 de dommages chacun ? Cela nous donne donc 24 points, arrondis à 20. Tu te prends deux jetons de dommages. Ça c'est pour les bâtiments. Pour les autres combattants, on arrondit au nombre de points de vie d'un jeton (pas clair ? Je sais, ça l'est plus avec le jeu sous les yeux mais ça ne rend pas l'ensemble plus passionnant pour autant). Le jeu est peut-être sympa mais seuls deux économistes armés d'un plaisir quasi sadique pour les additions et divisions en cascade pourront y trouver un intérêt. Ça me rappelle d'ailleurs pourquoi il existe des jeux vidéos : pour pas se faire chier à tout calculer. Et c'est bien ce que les auteurs du jeu ont oublié. Tout ceci est un peu cruel mais il est possible que certains fans des jeux de gestion s'y laissent tenter. Ils ne seront pas déçus. Mais cela concerne beaucoup de monde ? Autant que les joueurs de *Sim City* (le jeu de cartes). Ben alors ça va faire du boxon dans le vide-ordure...



CROC



Jeu de cartes à collectionner
En anglais
Édité par Journeyman Press
115 F - Disponible

Samouraï et Katana

Vous êtes fan de Japon médiéval ? Vous avez déjà tout *L5R*, mais ne trouvez plus de joueurs à la hauteur ? Ce jeu est fait pour vous ! Commandez des sushis et du thé au jasmin, invitez cinq copains, mettez la bande son des *Sept Samouraïs*, et ouvrez cette superbe boîte devant leurs yeux ébahis. Vingt minutes pour assimiler les règles et c'est parti. Chaque joueur incarne un puissant Daimyo et tente d'obtenir et de garder le titre de Shogun, afin de réunifier le Japon morcelé du XVIème siècle. Les territoires de départ sont tirés au sort, pas de jaloux. Il va vous falloir acquérir de l'honneur et des provinces, limiter l'expansion de vos adversaires, négocier, commercer et même faire appel à des ninjas si besoin est... Plus vous contrôlez de villes, plus vous avez de cartes, et plus vous pourrez agir. Prudence cependant : l'Empereur (dernier joueur à l'honneur) a beaucoup d'avantages, et être Shogun revient à être la cible de toute la table. Ce jeu brillant vous procurera des parties de deux heures de réel plaisir !

François Alix





Jeu de plateau en français
Édité par Tilsit
279 F - Disponible

Call to Power 2



Faire du neuf avec du vieux

La nouvelle version de *CTP* est une énième version du très célèbre jeu vidéo qu'est *Civilisation*. Notons d'ailleurs que la nouvelle version a perdu le mot "civilisation" dans la bataille (ce n'est plus Activision qui a les droits). Qu'est-ce qu'on trouve donc de nouveau dans le jeu ? Pas grand chose en vérité : plus beau, de meilleurs sons, une interface plus claire. Mais cela suffit-il pour transformer un jeu moyen en chef d'œuvre ? C'est n'est pas certain du tout.

Le plumage

Question look et sons, comme je l'ai déjà dit, *Call to Power 2* est vraiment un cran au-dessus de son prédécesseur, ce qui est rassurant vu les standards actuels. Mais ce qui est surtout génial c'est que l'interface du premier, vraiment très hésitante, est ici remplacée par un modèle du genre. Cela ne fait pas toujours la différence mais dans le cas du premier épisode de *CTP*, cela avait repoussé pas mal de débutants.

Quelques changements de fond

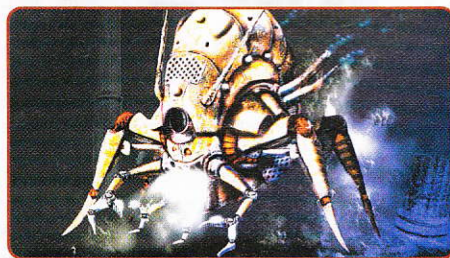
Le jeu dure quelques centaines d'années de moins et cela réjouira les joueurs qui détestaient ces années 2500 et quelques lorsque des hordes d'avocats et de golden boys venaient écraser votre civilisation à grand coups d'attaques spéciales. Malheureusement, si elles sont utiles moins longtemps, ces unités existent encore bel et bien. Dommage. Pour ce qui est des conditions de victoire, à côté de la victoire militaire, de la victoire scientifique (un peu modifiée : plus de clones), on trouve la victoire "pacifiste" ou vous devez terminer la partie sans être en guerre avec qui que ce soit. Je ne suis pas certain que cela fasse tripper les joueurs mais l'option est là et c'est le principal. Mais la plus grande modification est une refonte totale du système d'alliances. Les options proposées sont nombreuses et intéressantes, mais le résultat en cours de jeu est quelquefois bien décevant. Votre adversaire se contente souvent de vous répondre : "votre alliance ne m'intéresse pas", ou un truc comme cela. On suppose que cette réponse dépend d'une foultitude de facteurs mais on aimerait bien savoir comment pouvoir tirer parti de ses erreurs.





Le combat, c'est le combat

Ici, pas de vrai changement et c'est le pire qui pouvait nous arriver : les unités se placent au pif et vous perdez quelque fois des troupes puissantes à cause d'un gros manque de bol. C'est proprement scandaleux dans un jeu qui se dit être stratégique (et qui l'est dans de nombreux points : la gestion des villes et de la technologie est un vrai bonheur). Qu'à cela ne tienne, les amateurs de la première mouture se trouveront en terrain connu et les petits nouveaux bénéficieront d'une interface enfin intuitive. Les menus se trouvent au bon endroit au bon moment et les boutons permettent de faire agir bâtiments et unités rapidement.



Que choisir ?

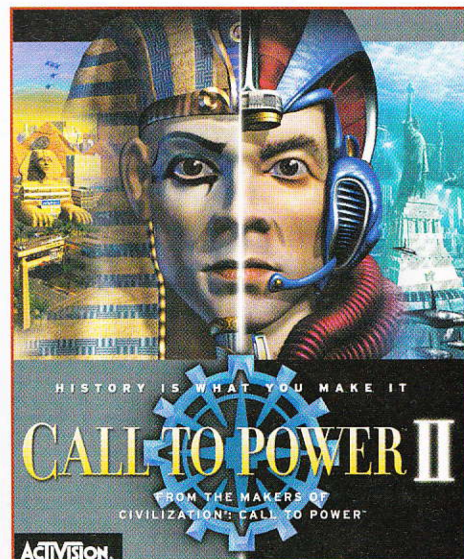
Si vous ne connaissez pas ce jeu, donnez-vous la peine d'y jeter un coup d'œil, les jeux stratégiques ne sont pas si fréquents que cela par les temps qui courent (putains de jeux en temps réel !!!). Vous passerez des heures à monter votre civilisation et à découvrir toutes les technologies et unités disponibles. Pour les fans du jeu de base *Civilization*, *CTP* n'est toujours pas le chef d'œuvre qui remplacera leur jeu culte dans leur cœur. Pour ceux qui ont aimé *CTP* (le premier), jetez-vous dessus dsans hésiter : c'est le même, en mieux (tiens j'ai déjà entendu ça le mois dernier chez GW). Reste ceux qui avaient été déçus par *CTP* (toujours le premier). Ici, les avis seront partagés puisque les déçus du look et de l'interface pourront trouver chaussure à leur pied. Ceux qui n'aiment pas les avocats, le système de combat et tous les autres défauts du jeu (qui existent bel et bien) ne pourront pas passer le pas.





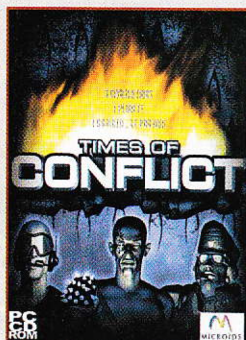
Call to Power 2 reste un bon jeu vidéo, avec un thème fort (si ce n'est original) et des mécanismes riches. Les concepteurs du jeu n'ont cependant pas la rigueur nécessaire pour faire de ce jeu un must. Mais faute de grive... on mange des avocats.

CROC



Jeu vidéo en français
Activision
349 F
Disponible





Jeu vidéo en français
Édité par Microïds

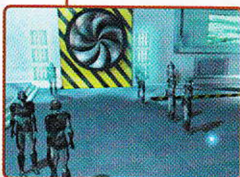


349 F - Dispo

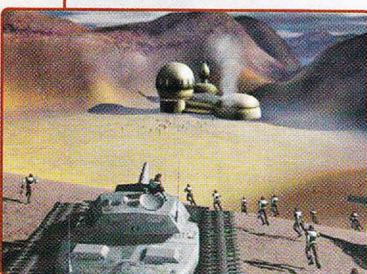
Times of conflict

Microïds arrive un peu après la bataille, c'est-à-dire quelques mois après les sorties de jeux de combat en temps réel de l'année. Que peut ajouter une nouvelle pierre dans cet édifice après Ground Control et Dark Reign 2. La french touch ? En effet ce jeu n'est pas dépourvu de quelques originalités, mais l'ensemble est bien trop moyen. Entre les noms américains bidons donnés aux unités pour faire plus branché et un gameplay qui laisse à désirer, on ne peut pas dire que l'enthousiasme soit à son comble. Si on ajoute à cela un nombre d'unités très faibles et peu originales, il nous reste un background sympa, trois camps à jouer (mais depuis Starcraft, on a l'habitude). Comme de bien entendu, les petits français ont encore travaillé sans se soucier de ce que les américains sortaient et on se retrouve encore avec un produit qui aurait été génial il y a un an et qui est juste moyen. Rendez-nous Alone in the Dark et Little Big Adventure. Ça, c'était la vraie french touch !

CROC







Far Gate

Far Gate se présente comme un grand jeu de stratégie spatiale en 3 D temps réel. Il s'agit de diriger une flotte et de la faire survivre. Le joueur va devoir gérer les ressources dont dispose la flotte et les faire prospérer, s'il espère pouvoir lutter contre les deux races ennemies à savoir les Nue-Guyen (peuple organique) et les Entrodii (aliens cristallin). Il dispose pour cela d'un grand nombre de bâtiments qui permettent de construire un certain type de vaisseaux ou d'aménagements. La gestion des commandes se fait par la souris, ce qui demande dans un premier temps un certain délai d'adaptation. Au niveau technique, on reste ébahi par les capacités du jeu : on est réellement happé, même si le design des vaisseaux laisse un peu à désirer. Les premières missions sont dirigistes mais servent aussi de tutorial et l'histoire ne décolle pas vraiment. Les effets 3 D sont impressionnants mais on est parfois perdu au milieu des combats quand il faut gérer de multiples escadrons. À noter qu'il est possible de mettre à jour le jeu grâce au net, et surtout de jouer en réseau. Au final *Far Gate* a de nombreuses qualités mais il lui manque une réelle dimension.





Jeux vidéo en français
Édité par Microïds
299 F
Disponible



Olivier Collin

Rainbow six : Covert Ops

Une tête, une balle, une tête... J'aime pas la jungle !

Covert Ops, nouveau volet de la série des *Rainbow*, est un *quake-like* avec des dizaines de missions ainsi, qu'une campagne où vous affronterez des terroristes dans de multiples décors et missions (sauvez des otages dans un hopital, investir une base russe, etc.).

Briefing

Passons sur le premier CD, qui propose le B.A.-BA du parfait commando sous forme d'une encyclopédie. Bon, une petite mission d'entraînement pour me faire la main. L'interface est facile d'accès, et au cinquième membre de mon équipe mort, je réussis la scéance. OK, ils étaient trois, on était dix... Premières impressions, le jeu est très fluide, très mortel (une balle, un mort) et il faut jouer à fond en équipe. Vous pouvez ainsi laisser des coéquipiers en couverture alors que vous investissez une maison, un sniper couvrant l'angle de la porte d'entrée, etc. Certes, il faut être rapide et efficace, mais la gestion de ses squads prime avant tout. Des codes d'actions permettent de faciliter cette prise en main.





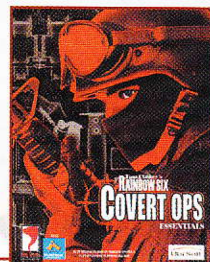
Go ! Go ! Go !

Après quelques missions (délivrer des otages, protéger un lieu...), vous pourrez passer à la campagne, et là ça ne rigole plus du tout ! Non seulement vous devrez créer votre équipe, avec un choix d'armes et d'équipement conséquents, mais en plus définir quel équipe emprunte quel parcours en utilisant le plan d'action. Les missions s'enchaînent par la suite, et je me rends rapidement compte à quel point la phase de préparation est primordiale. Ainsi, dès le premier scénario (vous êtes dans une jungle, vous devez délivrez des otages), des snipers sont camouflés dans chaque buisson, les ennemis sont intelligents et se déplacent en même temps que vous, n'hésitant pas à vous poignarder dans le dos. Sueurs froides garanties. Votre équipement (grenades aveuglantes, détecteurs cardiaques...) vous sauvera la peau, ainsi que vos placements tactiques !

Bref, vous comprendrez que j'ai bien aimé. Les plus accros pourront s'adonner au jeu en réseau, qui permet soit de travailler, soit de s'affronter en équipe.

Raphaël Mournat

Jeu vidéo en français
Édité par Ubi Soft
249 F - Disponible



Skies of Arcadia

Depuis sa sortie, il y a plus d'un an, la Dreamcast nous étonne par la richesse de sa vidéothèque qui ne cesse de s'accroître chaque mois. Après les jeux de combat et le merveilleux *SoulCalibur*, après les jeux de plate-forme et le très speed *Sonic*, seul le JDR souffrait d'un manque de titres : Sega répare cette anomalie de bien belle façon…

Un monde typiquement heroïc-fantasy

Sorti au Japon sous le titre de *Eternal Arcadia*, ce jeu est en passe de devenir la référence sur Dreamcast en matière de JDR. Tout se passe dans le monde d'Arcadia qui a la particularité d'être flottant, c'est-à-dire que les différents continents flottent dans les airs. Pour se déplacer dans ce vaste univers, la population utilise des sortes de bateaux volants (un peu comme dans *Final Fantasy 9*). Malheureusement, le ciel d'Arcadia sert de terrain de jeu à de nombreux pirates des airs, les Sky Pirates. Vous incarnez l'un d'entre eux, Vyse, membre actif des Blue Sky Pirates. Secondé par vos deux amis d'enfance, Aika et Fina, vous êtes le Robin des Bois des temps modernes. Dépouiller les riches marchands et redistribuer aux pauvres, telle est la philosophie de ce cher Vyse. Hélas, un autre groupe de pirates sème la terreur sur son passage en tuant tous les voyageurs qu'il croise…

Un JDR classique, des graphismes magnifiques

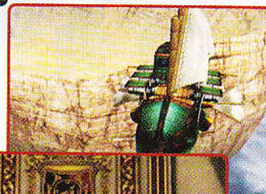
C'est la meilleure façon de qualifier *Skies of Arcadia*. Les combats profitent d'une réalisation sans faille et sont gérés en tour par tour. Les armes, nombreuses, utilisent des pierres élémentaires qui leur permettent d'accroître leur impact. Côté graphisme, on est là aussi loin d'être déçu. C'est le JDR le plus beau jamais vu, toutes consoles confondues ! Les personnages, d'un charisme certain, ont profité du savoir-faire de Sega et de la puissance de la Dreamcast. Entièrement en 3D, le monde ne vous laissera pas indifférent tant il est détaillé. Des musiques somptueuses, une durée de vie immense doublée d'un scénario irréprochable, voilà une recette qui risque d'en faire craquer plus d'un. Il va falloir patienter un peu, pas de sortie officielle prévue avant le premier trimestre 2001.

Tom Pouce et Fi-fille GS





JDR sur Dreamcast, édité par Sega
Développeur : Sonic Team
499 F (en import)
Disponible en import US











Phantasy Star Online

Annoncé depuis maintenant plus d'un an, Phantasy Star Online (PSO) sera le premier JDR à se jouer exclusivement en ligne grâce au modem de la Dreamcast. Pari risqué mais qui semble, jusque-là, tenir toutes ses promesses. J'en connais qui vont avoir des soucis avec France Télécom.

Un p'tit avatar pour débuter

Si certains joueurs connaissent déjà le plaisir de jouer à un jeu en réseau, d'autre par contre n'ont jamais connu cette sensation (ou très peu avec *Chu Chu Rocket*). Sega va bientôt combler tout ce joli petit monde avec la sortie mondiale de *Phantasy Star Online* sur Dreamcast. Pour commencer l'aventure, il vous faut d'abord créer ce qu'on appelle un avatar, c'est-à-dire une représentation de vous dans le jeu. Cette phase est très importante dans la mesure où c'est là que sont déterminées la classe, la race, ainsi que différents caractères physiques et psychologiques. Il existe une infinité de possibilités et vous êtes à peu près sur de ne pas retrouver votre double en face de vous. Le jeu est un JDR/Action se déroulant dans un monde entièrement en 3D, à cheval entre l'heroïc-fantasy et la science fiction dans lequel vous devrez, pour espérer résoudre l'ensemble des quêtes, vous allier avec d'autres joueurs connectés en même temps que vous dans le monde entier. Pour communiquer, Sega a mis en place un dictionnaire de deux-milles expressions dans chaque langue. Lorsque vous envoyez une phrase parmi celles-ci, le joueur, à l'autre bout, la reçoit dans la langue de son pays. On pourra néanmoins brancher le clavier Dreamcast pour être un peu plus bavard.



Des graphismes… euh…beaux

Sans contestations possibles, je peux dire que *Phantasy Star Online* est de loin, l'un des plus beaux jeux jamais vus, toutes consoles confondues. Les décors et les personnages du jeu sont splendides et très détaillés. L'animation est sans faille et profite de l'expérience des programmeurs de chez Sega. Le réseau est parfaitement géré et les lags sont quasi inexistants. Enfin, la bande-son colle parfaitement à l'ambiance générale du soft et lui donne encore une autre dimension. Bref, j'ai beau chercher, je ne trouve pas de point négatif si ce n'est le coût des communications, toujours aussi chères en France, ainsi que la date desortie (pas avant le début 2001).

Tom-Pouce et Fi-fille GS

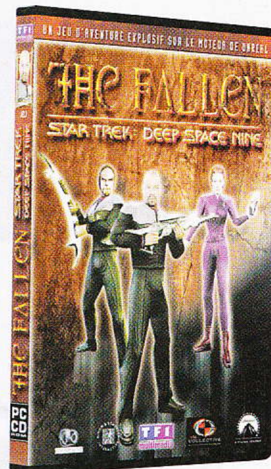
JDR en ligne édité par Sega
Développeur : Sega AM2
Disponibile le 27 janvier (sortie mondiale)



Deep Space Nine – The Fallen

Si comme moi vous êtes fan de Star Trek, vous allez vous régaler car ce nouvel opus informatique sur cet univers est une réelle réussite. On plonge avec plaisir dans l'atmosphère de la célèbre base spatiale.





Deep Space Nine – The Fallen
Jeu vidéo en anglais
Édité par TF1 Multimédia
299 F - Disponible en février 2001

Quel univers

Vous l'aurez compris, on découvre la vie de la station DS9. On y retrouve tous les héros de la série ainsi que des lieux célèbres (le bar de Quark...). Basé sur le moteur d'*Unreal*, *DS9 – The Fallen* nous offre un jeu d'aventure à trois personnages. Le joueur va pouvoir incarner le Capitaine Sisko, le Major Kira ou le Commandant Worf. Chaque héros a une dizaine de missions à remplir, chacune composée de trois niveaux. On passe ainsi dans plusieurs lieux : un monastère Bajoran, la base DS9, une mine abandonnée et bien d'autres... Les trois personnages enquêtent de leurs côtés sur des éléments différents, mais qui forment une même trame. On se retrouve au milieu d'une conspiration dont on ne comprend les tenants qu'au fur et à mesure des missions.



Parlons technique

Les amateurs de Lara Croft et d'*Unreal* ne seront pas perdus par l'interface. On gère les déplacements des personnages à l'aide du clavier ainsi que toutes les actions (saut, course, armes...) tandis que la souris est utilisée pour les tirs et les différentes visions, une gestion simple et efficace que l'on maîtrise facilement. À noter, un point positif : la vision des décors et des adversaires ne sont pas bloquées par le héros, puisque celui-ci devient translucide afin de ne pas obstruer la vue ou les animations. Les décors sont magnifiques et les cinématiques sont superbes, associés à une musique efficace qui renforce les ambiances. On a réellement l'impression d'y être et les embuscades sont fréquentes si l'on n'est pas sur ses gardes.





Niveau matos, on a accès à onze armes dont certaines dépotent. Pas la peine de dire que le fusil d'assaut avec son mode sniper est bien efficace. Mais il est important de remarquer que le tricordeur est vitale pour toutes les missions. Il s'agit d'un scanner ultra développé qui permet de repérer les objectifs, les équipements et même les droïds de combat ennemis. Avec un moteur de jeu bien rapide et une interface facile à gérer, *Deep Space Nine* est un jeu agréable et facile à manier. Les chargements des zones ne sont pas longs et les animations 3D qui ponctuent le scénario sont elles aussi de bonne qualité. Il est tout de même dommage que le joueur ne puisse avoir accès à une carte dans chacun des tableaux qu'il explore mais bon, on peut faire sans. Mon seul véritable regret concerne l'absence de possibilité de jouer en réseau car cela aurait pu être une option intéressante. Les concepteurs n'ont pas voulu créer un *Doom-like*.

Conclusion

Une réelle réussite qui devrait satisfaire les fans de *Star Trek*, c'est un vrai plaisir que de retrouver les rôles de la série, et de convaincre les autres que c'est un univers fantastique d'une réelle richesse.

Olivier Collin et Fred.

Version Beta

Avertissement

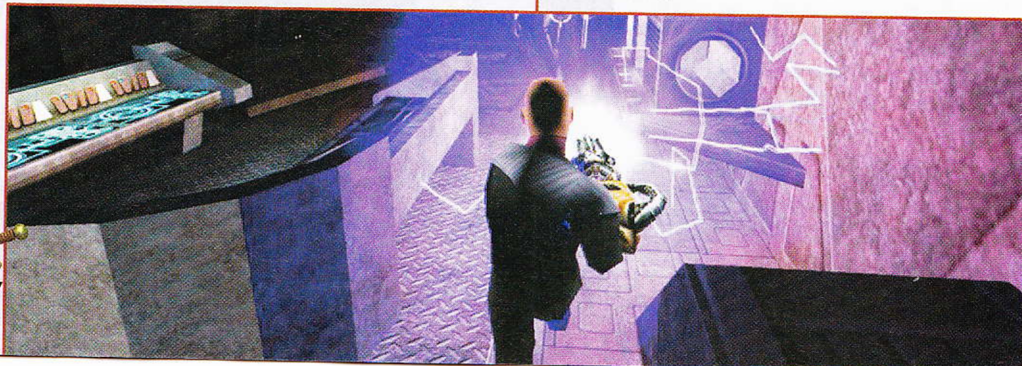
Le test de ce jeu a été réalisé à partir d'une version béta ; il est possible que des changements surviennent entre le test et la sortie du jeu officiel.

Qui choisir ?

Il est à noter que le niveau des personnages est différent, on a ainsi plus de faciliter avec Kira qu'avec Worf, ou encore Sisko. Je vous conseille de vous faire la main avec le Major pour découvrir le jeu. Quand à Worf ne vous obstinez pas à affronter les robots durant la première mission, on peut les esquiver afin de mieux s'équiper (n'oubliez pas de vous servir du tricordeur ou de casser les caisses afin de récupérer de l'équipement).

Petite Astuce

Il existe dans plusieurs tableaux des passages dissimulés. Utilisez votre tricordeur pour les découvrir et y accéder. De même, votre personnage peut facilement se poster sur une console ou sur un petit muret afin d'obtenir un couvert, ou pour empêcher des adversaires de vous menacer au corps à corps tandis que vous les cartonner avec votre phaseur.



CALENDRIER

Jeux De Rôles

● 27 et 28 janvier 2001 - Tours (37)

Le championnat de France du *Livre des Cinq Anneaux* se déroulera à Tours cette année. Les meilleurs shugenja et samouraï seront récompensés par de nombreux lots - dont un daïsho pour le premier prix. L'inscription est de 50 F (à l'avance) ou de 70 F (sur place).
Contact : Eric Drouin au 02 47 37 07 01
E-mail : courteline@wanadoo.fr

● 27 et 28 Janvier 2001 - Toulouse (31)

Voilà la 22ème édition de Supaéro, la plus ancienne convention de JDR de France. Au programme : une douzaine de scénarios (la plupart sans système de règles), axés sur l'originalité et la découverte, avec en prime une murder party. Attention, il faut s'inscrire à l'avance et par équipe de cinq ! Les meneurs et les scénarios sont fournis. Vous pouvez consulter le site web pour choisir les scénarios que vous jouerez.
Contacts : Club Simu de Supaéro, 10 avenue Edouard Belin, 31055 Toulouse cédex.
Tel : 05 62 17 88 56
Site : perso.spray.fr/anthologie
Mail : eric.lastrade@libertysurf.fr

● 3 et 4 février 2001 - Tours (37)
Les joueurs les plus passionnés et endurants pourront se frotter aux 24 heures du jeu dans cette ville de Tours décidément très dynamique. Le programme est très chargé, éclectique (JDR, *Magic*, figurines, jeux en réseau...) et ponctué d'évènements forts, comme la Coupe de France de *Shadowrun* (le samedi à 20 h).
Contact : Alexandre Sztargott, 38, rue du Rempart, 37000 Tours.
Tel : 02 47 75 02 05 (de 19 h. à minuit)
E-mail : 24hdujeu@caramail.com
mailing-list du site : les24hdujeu.newen.net

● 17 et 18 février 2001 - Chamalières (63)
Cette convention de jeux de rôles vous permettra de vous frotter à plusieurs tournois, qui donneront lieu à la remise de nombreux lots. Deux tournois spéciaux mettront en interaction un nombre restreint de tables, représentant des clans de samouraï différents (*L5A*), ou des guildes rivales (*Guildes 2*). Réservez votre place au plus vite ! Des parties libres de JDR, des démos de figurines et un tournoi *Magic* seront également organisés. L'inscription n'est que de 10 F.
Tel : 06 88 48 09 66 (François)
E-mail : laconventionajc@multimania.com

Les reporters de Backstab débarquent à l'improviste bientôt chez vous :

Janvier : Nantes
Février : Tours

À l'improviste... Limoges !

La Terre de Feu, qu'ils disaient sur le dépliant touristique... Gloups, je m'imaginais déjà tailler la jungle à la machette, en tentant d'esquiver les dinosaures et les filets de lave en fusion. Déception : je n'aurais droit qu'à des vendeurs de porcelaine ambulants, des basketteurs dégingandés et un bar d'agités plutôt sympathiques. Heureusement, il me reste quelques repères de rôlistes...

Interview de Stéphane Laganne.
Ce dynamique commerçant laisse sa porte ouverte aux quatre vents de vos envies ludiques. Rencontre avec un passionné qui n'hésite pas à mouiller sa chemise.

Backstab : quel est le concept de ta boutique ?
Stéphane Laganne : je l'ai construite autour de la table de jeu. Celle-ci sert pour des démos quasi permanentes de jeux de cartes, avec figurines. Pour le JDR, c'est plus dur et généralement les parties se font après la fermeture du magasin. Sinon, c'est vrai qu'il s'agit d'un véritable "magasin-club".

BS : en tant que commerçant et joueur, quel est ta perception du JDR sur Limoges ?
SL : le jeu de rôles repart légèrement depuis quelques mois, ce qui correspond aux sorties de nouveautés. Le problème réside dans l'ultra-spécialisation des meneurs, qui ne suivent généralement qu'un ou deux jeux. Quant au plus vieux, ils ont généralement décroché de l'actualité et ne s'intéressent plus qu'à quelques classiques. Par contre, je n'ai jamais perçu le "photocopillage" comme un réel problème...

BS : quelles tranches d'âges se mettent au JDR ?
SL : les 18-25 ans. Les plus anciens jouent encore, mais ne se mettent pas à de nouveaux jeux. À 14 ans, c'est surtout *Magic*. C'est plus rapide, il faut moins s'investir, un jeu de fainéants en quelque sorte.

BS : où sont les filles ?
SL : en nombre ! Mais que dans les GN, disons 10 %. Sûrement le fait que les personnages soient plus travaillés, ainsi que la présence d'intrigues politiques. Bien sûr, certaines femmes aiment bien jouer des barbares. Mais la plupart préfère quand même des intrigues et des personnages fouillés. Sinon, c'est comme partout...J'en connais trois en tout, enfin trois qui jouent réellement.

BS : tu parlais de GN, ça veut dire que...
SL : ... nous sommes un groupe d'amis à organiser chaque année "Les Larmes de sang", un GN qui se joue en campagne depuis trois ans. Nous sommes désormais une centaine de participants, et certains joueurs viennent de loin (Belgique...) pour jouer chaque volet.

BS : fais risette pour la photo !
SL : que non ! Et si tu prenais plutôt les figurines ? Mais que fais-tu ?! Ha non pas Pikachu, c'est du *Warhammer 40K* là ! (...)



Les noctambules du Casino Fantôme

Hé non, vous ne rêvez pas, ce sont bien des joueurs de plus de quarante ans sur les photos, et c'est tant mieux. Il faut dire que ces soirées casinos sont avant tout des reconstitutions d'ambiance. Tout y est : tapis, roulettes et fièvre du jeu dans une ambiance feutrée... sauf l'argent, remplacé par une monnaie fictive. L'aspect jeu de rôle apparaît chez des comédiens-PNJ : croupiers, émirats, femmes fatales, ainsi que dans l'impondérable de la soirée. La dernière fois, il y a ainsi eu un "hold-up", avec un vrai flic dans le rôle du "braqueur" ! De quoi plonger en douceur (hum !) des participants surpris dans l'esprit JDR. N'hésitez pas à vous renseigner !
Contact : La cité des jeux, Ludothèque, 19, rue Montmailler, 87000 Limoges. (Tel : 05 55 79 81 06).



La Compagnie Grise

Plus proche de Tolkien que de l'A.A.A., La Compagnie Grise est un des clubs qui dynamisent la ville de Limoges. Jugez plutôt : convention annuelle, tournois de jeu avec figurines, initiations, soirées casinos... La touche grise, c'est l'ouverture particulière à tout type de jeux et de public. On est très loin de l'image du rôliste recroquevillé dans son coin : ici on joue à tout, sans complexes. Vraiment à tout, puisque lors de mon passage à l'improviste, il y avait une partie d'initiation JDR autour de... MEGA III !
Voyons ce à quoi ressemble le rôliste "next generation"...

BS : tu as 15 ans et tu fais du JDR... Qu'est ce qui t'as pris ?
Steven : lorsque j'étais stagiaire dans une boutique de jeu, je suis tombé sur *Nightprowler*. J'ai tout de suite accroché...Le vendeur m'a expliqué les bases du JDR, quant au système de jeu je l'ai vite compris...Puis après, je me suis mis à *AD&D* et *Warhammer RPG*.

BS : si j'étais journaliste, je te ferais remarqué que tu fais plutôt partie de la génération Playstation 2. Qu'aurais-tu à me répondre...
S : je préfère les jeux de rôles ! Dans un jeu vidéo, on doit suivre une trame, alors que sur le JDR papier on reste libre, on peut faire ce qu'on veut... Et on utilise son imagination.



BS : j'ai entendu dire que tu étais responsable d'un club dans ton collège... Rencontres-tu des problèmes avec l'administration ?
S : non, le proviseur est bien sûr au courant mais il ne m'a absolument rien dit...le lycée finance même le club ! Par contre, j'ai souvent des remarques de la part des profs ou de mes camarades... Le jeu de rôles est perçu comme étant "gamin".

BS : est-ce que tu écris, déjà ?
S : non. Pour l'instant je vais chercher mes scénarios sur Internet. Mais j'espère bien écrire un jour.

BS : quel est ton style de personnage préféré ?
S : oh... Un peu tout...
Les autres : les bourrins ! Les bourrins !
S : ouais, OK... Moi j'aime bien jouer des mercenaires, des guerriers... J'aime bien quand ça tape...

Raphaël Mournat

Les bonnes adresses limougeaudes :

- L'Oniroscope, 6 Jules Nauriac, 87000 Limoges.
Boutique de JDR et de simulation. Nombreuses parties organisées pendant la semaine : *Magic* et jeux avec figurines en journée, JDR certains soirs.
Tel : 05 55 77 90 53.
- Camisole, 6 rue Jean Jaurès, 87000 Limoges
Boutique de jeux vidéo. Possède aussi un rayon JDR. Tel : 05 55 34 52 43
- La Lune Noire, 22 rue du Consulat, 87000 Limoges.
Boutique de jeux traditionnels, de société, beaux jouets.
Tel : 05 55 34 54 23.
- La Compagnie Grise, 44 rue Péchiéras, 87100 Limoges.
Club de JDR et simulation.
Tel : 05 55 37 63 61.
- La Citadelle du Jeu, 185 av. Albert Thomas, 87065 Limoges
Club étudiant de JDR et simulation. Tel : 06 82 60 17 70 (Pierre).

Calendrier des manifestations !



Pour vous faire connaître et annoncer vos manifestations, envoyez une description précise aux fédérations en prenant soin de mentionner la date, l'adresse, le code postal, le programme, les activités proposées, le prix d'entrée et les numéros de téléphone, adresses postales et électroniques où les lecteurs pourront se renseigner.

Les jeux de rôles grandeur nature, murder parties et autres week-ends médiévaux nécessitant généralement de s'inscrire plusieurs mois à l'avance, veillez à annoncer vos manifestations suffisamment longtemps à l'avance, de façon à ce que les lecteurs ne soient pas pris de court.

FÉDÉRATION BELGE

Calendrier des manifestations
c/o Bernard Baras, 67 rue Durieux
B-5001 Belgrade/Namur
Tél : (0032) 81-74-03-64
fbjs@bigfoot.com

Les Fédérations



Calendrier des manifestations
c/o Nicolas Stampf, 134 rue Louis Rouquier 92300 Levallois Perret
Tél : Laurent : 01 40 25 04 23
Tél : Nicolas au 06 14 98 86 20
contactffjdr@club.voila.fr
http://www.ffjdr.org/ressources/calendrier/



Calendrier GN
c/o Patrick Mabille
10 rue du Ponceau
95000 Cergy Préfecture
Tél : 01 34 25 80 99
Fax : 01 34 25 91 47
patmab@club-internet.fr
services@fedegn.org
www.grandeur-nature.org

Date de remise des annonces : Vendredi 17 Janvier

Grandeur Nature

● Du 16 au 18 février 2001 - Paris (75)
Cosmos 3000 est un GN Space Opéra qui ne se prend vraiment pas au sérieux. Quelque temps après la fin de Cosmos 2999... voilà Cosmos 3000 ! Le saigneur Robert Vador est heureux d'accueillir les Commissions d'Enquête de la Fédération à bord du Pacifica Princess pour une croisière festive qui montrera à l'univers entier qu'il n'y a vraiment pas de quoi s'alarmer. Sauf si les mystérieux actionnaires voilés de la société de cartes Ziva profitent de l'entrée en bourse de l'Église Néocatholique pour tenter une OPA. Alors là, tout peut arriver... Le prix d'inscription est de 450 F.
Contact : Hervé au 01 41 73 35 74. Olivier au 01 41 13 78 97 ou au 06 60 85 78 97.
E-mail : orga@cosmos3000.org

● Le 20 et 21 mai 2001 - Soissons (02)
Zone neutre est un GN dans l'univers de *Star Trek*, dont l'action se déroule en 2266 (époque "classique"). Il se tiendra le week-end entier au Fort de Bruyères. Les joueurs pourront incarner des terriens mais aussi, bien sûr, divers extraterrestres. Si vous souhaitez vous inscrire en groupe, c'est encore mieux ! Le prix d'inscription est de 290 F.
Contact : Stéphane Chapuis, 68 rue Pierre Brossolette, 92700 Colombes.
Tel : 01 47 84 59 35 (répondeur).
E-mail : schapuis35@hotmail.com

Mags & Zines

Ravage n°2

Essai transformé pour l'équipe de *Ravage*. Le numéro deux (39 F) est sorti et il est toujours aussi beau et plein d'informations. Au sommaire, une présentation de la dernière édition de *Warhammer Battles*, une plongée dans deux jeux de robots, à savoir *Battletech* et *Heavy Gear*, une campagne *Space Hulk*... Au final un bon numéro.

Tumultes & Trahisons n°13

C'est avec retard que nous vous présentons ce bon fanzine semestriel, au sommaire vous trouverez des scénarii pour *Shadowrun 3*, *Guildes 2*, *Château Falkenstein* et un générique pour pirates, un mini dossier pirate (je vous conseille la page d'inspi BD), une aide de jeu *Thoan* et *Château Falkenstein*. Au final, un fanzine de bon niveau, agréable à lire. Bonne continuation.

Contact : ALODEJES c/o Samuel Zonato 7B grande ruelle 57290 Fameck
http://www.multimania.com/tnt/

Phénix n°55

La couverture illustre parfaitement le dossier du nouveau numéro de *Phénix*, à savoir les dragons. Créatures centrales de nos univers rôlistiques, l'équipe du *Phénix* nous offre un panorama exhaustif de la bête (plus de cent pages). À côté, le lecteur trouvera les rubriques habituelles (critiques, forum, cyber...), ainsi que deux nouvelles, l'une signée Robert Silverberg et l'autre de Lucie Négel. Pour finir, de nombreuses interviews dont celle de Caza, Elisabeth Vonarburg, Anne Mc Caffrey. Un numéro intéressant dont le seul défaut reste le prix (80 F pour quand même 374 pages).

La Lettre n°56

On vous en a déjà parlé, cette lettre est une émanation des éditions Dargaud. Elle dresse un panorama de la BD, proposant des interviews, des critiques, des informations sur le monde de la Bédé, les dates des manifestations... En bref une petite bible qui intéressera plutôt les bédéphiles.
Contact : La Lettre 22 rue René Boulanger 75472 Paris Cedex 10

Jeux en boites n°1

Une toute nouvelle revue vient de voir le jour, bimestriel consacré uniquement aux jeux de plateau. Malgré un format austère (tout en N&B, exception de la couverture), ce magazine propose un vaste choix de critiques de jeux récents ou plus anciens et des aides de jeu, des éclaircissements sur des points de règles. Pour ce premier jet, on a droit à dix-neuf critiques de jeux. Elles sont claires et détaillent précisément chaque produit. Une initiative intéressante et une bonne revue. Nous leur souhaitons longue route. À noter qu'elle n'est distribuée qu'en magasins spécialisés et par correspondance. Prix de vente : 35 F – 39 pages.
Contact : Jeux en Boite – Chemin du Bois Hébert – 76690 Clères

Le Ronin n°2

Petit fanzine de 20 pages uniquement consacré au JDR *L5A*, pour notre plus grand bonheur. Romain d'huissier, unique rédacteur, nous propose des nouveaux sorts de glace, un scénario de qualité, le descriptif du clan mineur de l'Araignée ainsi que la présentation des anneaux de pouvoir d'Agasha Misugi. Une spéciale dédicace pour ce fanzine que la rédaction apprécie particulièrement. Je ne saurais trop conseiller les maîtres de *L5A* de le découvrir, il peut s'avérer être une excellente source d'inspiration et d'information. Prix de vente : 12 F - 20 p.
Contact : Romain d'huissier – 7 place de Lattre de Tassigny – 51100 Reims

Olivier Collin

Bon pour une petite annonce

Parution dans Backstab N°26/27

validité des annonces jusqu'au 1er Janvier

Backstab/service PA

29-31 rue Chaptal - 75009 Paris, France

- ❑ Vente
- ❑ Achat
- ❑ Contact
- ❑ Échange
- ❑ Club*
- ❑ Divers

* Club : indiquer votre adresse complète

Nom :
Prénom :
CP : Ville :
Téléphone : Pays :

Petites Annonces

Achat

- Chercher suppléments JRTM v.o.- v.f. pour finir collection. Malvina au 05 49 09 23 01.

Club

- Le Rôle Principal, club de JDR, vous ouvre ses portes chaque week-end ! De nombreux jeux sont pratiqués : *Shadowrun* ; *Star Wars*; *L5A* ; *TORG* ; *Mage* ; *Deadlands* ; *Prophecy*...Suivant la demande, des wargames et des jeux avec figurines (*Les Aigles*, *Kadesh*...) sont aussi organisés.
Adresse : Le Rôle Principal, 5 avenue Bourzat, 19100 Brive.
Tel : Nicolas au 06 82 30 76 77
www.egroups.fr/group/jdr-correze

- L'association Graal Production vous invite à découvrir son local dans une ambiance d'auberge médiévale. Horaires d'ouverture : du mercredi au samedi de 19 h à 3h.
Adresse : La Taverne du Graal, 41 rue Neuve, 33000 Bordeaux.
Tel : 05 56 52 12 90 ou Fax : 05 56 52 11 91.
E-mail : graal-production@wanadoo.fr

L'Epée des Brumes est un club plein d'énergie qui pratique Donjons & Dragons et les jeux de simulation. Demander Françoise au 01 43 32 04 13.
Adresse : École Paul Langevin, 93 390 Clichy sous bois.
E-mail : ebentencourt@ac-creteil.fr